
6/96
CYBERMEDIA
ACHTSEITIGES 32-BIT-ZUBEHÖR-SPECIAL
DM 5,90
MAN!AC
VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE
PLAYSTATION SPECIAL
Psygnosis-Neuheiten ´96
Gunship & Top Gun
Projekt Overkill
Rebel Assault 2
Resident Evil
NINTENDO 64
Neue Bilder
und Infos
zu Mario und
Pilotwings
LONDON-MESSE
100 Neuheiten für Saturn und Playstation
NIGHTS Saturn-Sensation der Sonic-Erfinder
4 398044 105901 06

NUR 0,2 % ALLER MENSCHEN WOLLEN WIEDER IN DIE ZONE.

BEI NBA IN THE ZONE WOLLEN ALLE HIN.

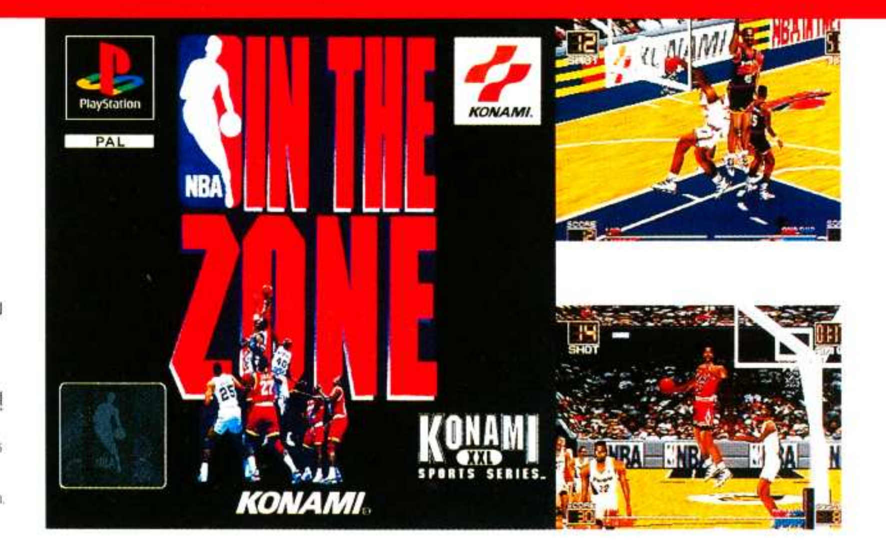
BORSCH, STENGEL & PARTNER

OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT

WELCOME IN THE ZONE.

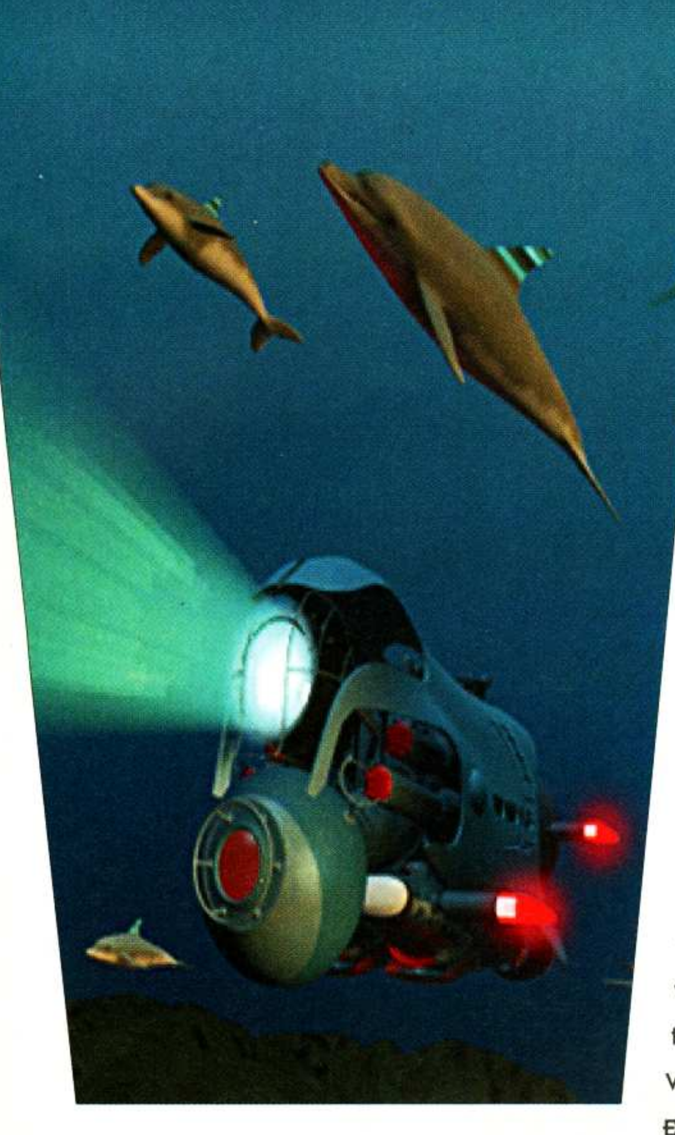
KONAMI goes XXL! Mit Sport-Titeln, die Power machen. Neuestes Spektakel: NBA In the Zone, das erste Basketballspiel für die Playstation. 32 Bit und 8-Spieler-Modus lassen Deine Konsole heißlaufen. Im **„technisch und optisch besten Next-Generation-Sportspiel"** (Maniac 3/96) erlebst Du hyperrealistische Animationen, harte Action und rasante Spielzüge. Natürlich in 3D und mit irren Kameraperspektiven. Ab in die Zone – Slam it!







KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

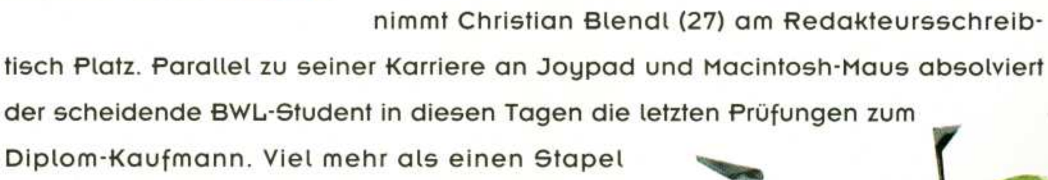


VON LONDON NACH LOS ANGELES

Zum letzten Mal traf sich die Branche im frühlingshaften London: Die April-Ausgabe der European Computer Trade Show (ECTS) wird zugunsten der Megamesse e3 in Los Angeles aufgegeben und im nächsten Jahr nicht mehr stattfinden. So reisten Martin und Winnie mit etwas wehmütigen Gefühlen an die Themse – und waren überrascht, dort reichgefüllte Messestände und stapelweise CD-Neuheiten vorzufinden.

Denn die Frühjahrsmesse endete mit einem deutlichen Bekenntnis der Branche zur 32-Bit-Konsole. Playstation – vielfach auch Segas Saturn – werden mittlerweile selbst von eisernen PC-Anhängern der Softwarebranche akzeptiert und unterstützt. Microprose und Sierra, Warner und Viacom haben ihre abwartende Haltung beendet und den Entwicklungsabteilungen das Konsolen-Startsignal gegeben. So können sich die Videospieler – schon vor der Neuheiten-Parade der e3 – einer heranrollenden Spielelawine sicher sein. Ab Seite 6 präsentieren wir Euch gut 100 brandneue Titel für Playstation und Saturn, in der nächsten MAN!AC komplettiert unser e3-Report die Vorschau auf eine satte Spielesaison.

Damit auch MAN!AC die kommenden Monate übersteht, haben wir unser In-House-Team um einen weiteren Profi verstärkt. Während Informatiker Tobias in die neugegründete Online-Abteilung abwandert, nimmt Christian Blendl (27) am Redakteursschreibtisch Platz. Parallel zu seiner Karriere an Joypad und Macintosh-Maus absolviert der scheidende BWL-Student in diesen Tagen die letzten Prüfungen zum Diplom-Kaufmann. Viel mehr als einen Stapel Test- und Preview-Ausdrücke haben wir von ihm seit seiner Einstellung nicht mehr mitbekommen...





Auf der ECTS gab's von Shadow of the Empire noch nichts zu sehen, dafür erreichten uns aus den USA Storyline und 3D-Modelle (rechts: Boba Fett) zur neuen Star-Wars-Episode. Das Weltraum-Abenteuer ist zwischen "Empire Strikes Back und "Return of the Jedi" angesiedelt: Luke, Leia und Han Solo, Chewbacca und der Söldner Dash geraten ins Netz einer galaktischen Untergrundorganisation, die vom Drogenschmuggel bis zum Mord jeden Auftrag durchführt. Der mächtige Fürst Xizor kommandiert die Verbrecher und wagt es sogar, gegen Darth Vader und dessen Sohn zu intrigieren. Noch vor dem Spiel, in dem Ihr den Part von Dash ergreift, erscheint das Buch (bei Bantam, USA) und ein mehrteiliger Comic, der von Robert Wagner ("Judge Dredd") für Dark Horse getextet wurde. Möge die Macht mit Euren Englischkenntnissen sein!

MAN!AC

18

Freiflug: MAN!AC entüllt die neuesten Bilder von Mario und Pilotwings auf dem Nintendo 64.

28

Auf der Playstation ist die Hölle los: Pummlige Nager sind out, Konami setzt auf blutrünstige Cyber-Legionäre.

72

Für jeden Zweck das richtige Werkzeug: MAN!AC lädt zu einer achtseitigen Zubehör-Parade.

16

Rasend schnelle Polygon-Optik und zünftige Laser-Action in Cores 360-Grad-Schlacht "Blam – Machinehead"

NEWS

FEATURES

MEDIEN

RUBRIKEN

PRESENTS

TESTS

IMPORT-TESTS

Im Schatten der e3: Auf der Frühlingsveranstaltung der European Computer Trade Show zeigte sich die Branche mit gelichteten Reihen. Um so überraschender die stattliche Neuheiten-Palette für Playstation und Saturn.

Bereits im Vorfeld der ECTS war klar, daß die Tage der Frühjahrs-Show gezählt sind. Mit Konami und Virgin blieben zwei Major Player der Messe fern, Acclaim und Nintendo fehlten ebenso. Andere Firmen waren in die umliegenden Hotels ausgewandert oder zeigten ihre Spiele auf speziellen Präsentationen außerhalb der ECTS-Öffnungszeiten. Sensationen wollte kaum ein Aussteller enthüllen. Vier Wochen nach der ECTS öffnet die amerikanische e3 ihre Tore, erst dann sollen die wichtigsten Spiele des Jahres vorgestellt werden.

Sega blieb dem Messealltag fern, lud aber am zweiten Tag zu einem informellen Frühstück. Der erste Kaffee rumorte noch im Magen, als Segas Europachef Malcolm Miller und sein neuer Marketingdirektor Andy Mee den Schlachtplan für 1996 ausgaben. Miller, als harter Aufräumer bekannt, verwies etwas zerknittert auf die Aufholjagd des Saturn, der seit dem japanischen Weihnachtsgeschäft zur Playstation aufgeschlossen hat. In Europa läuft das Saturn-Geschäft noch nicht so recht, Deutschland gilt als schlechtester Markt für den Saturn. Kämpferischer zeigte sich Andy Mee, der als bärbeißiger Sega-Antreiber die Produktpalette vorführte. Umgesetzt werden alle Sega-Automaten, von "Manxx TT" bis "Fighting Vipers". Auch Tanz- und Kampfsequenzen aus dem revolutionären "Virtua Fighter 3" wurden gezeigt, wobei der Sega-Manager an keiner Stelle von einer Saturn-Umsetzung sprach. Expliziter wurde er zum Thema "Heart of Darkness". Gegen eine nicht genannte Summe hat Virgin das Jump'n'Run-Adventure an Sega verschachert. Die Saturn-Version wird somit als erste erscheinen, danach PC- und (mit erkauftem Sicherheitsabstand) Playstation-Versionen. Zur Enttäuschung des anwesenden MAN!ACs (andere deutsche Journalisten waren nicht geladen) wurde von "HoD" lediglich das PC-Demo gezeigt. Saturn-Animationen gab´s erst im letzten Film, einem Spielszenen-Medley aus dem kommenden "Nights". Nach dem Video zu schließen, ist "Nights" das grafisch aufwendigste, poppigste und originellste Saturn-Spiel, ein Art dreidimensionales "Sonic" für 32-Bit-Fetischisten. Rutschbahnen, schwebende Plattformen und halbtransparente Ebenen wurden von den Sonic-Entwicklern zu einer verrückten Action-Welt verknüpft. Wir sind gespannt auf die spielbare Version.


Baut Euch Euren eigenen Kerker: Im Bullfrog-Rollenspiel "Dungeon Keeper" seid Ihr der Bösewicht.

ECTS

Während Sega im kleinen Kreis warb und Nintendo schriftlich ein europäisches Nintendo 64 in diesem Jahr versprach, diskutierte die Branche über eine spektakuläre Übernahme. Sah es auf der Spielwarenmesse in Nürnberg noch so aus, als wären Gespräche zwischen Philips und der deutschen Bomico-Gruppe gescheitert, wurde wenige Tage vor der ECTS ein positiver Abschluß be-

Trotz der schlechten Bildqualität der Sega-Fotos läßt sich die optische Qualität von "Nights" bereits erahnen.

Auf dem Polygon-Ungetüm durchs Traumland: "Nights" reizt den Saturn bis auf den letzten Spezialchip aus.



Mit neuen Spielen und Entwicklungspartnern präsentierte sich Philips Media auf dem wildesten Stand der Messe.

Neben "Dungeon Keeper" zeigte Peter Molyneux auch sein 32-Bit-Unterwasser-Abenteuer "Creation" (hier die PC-Version).

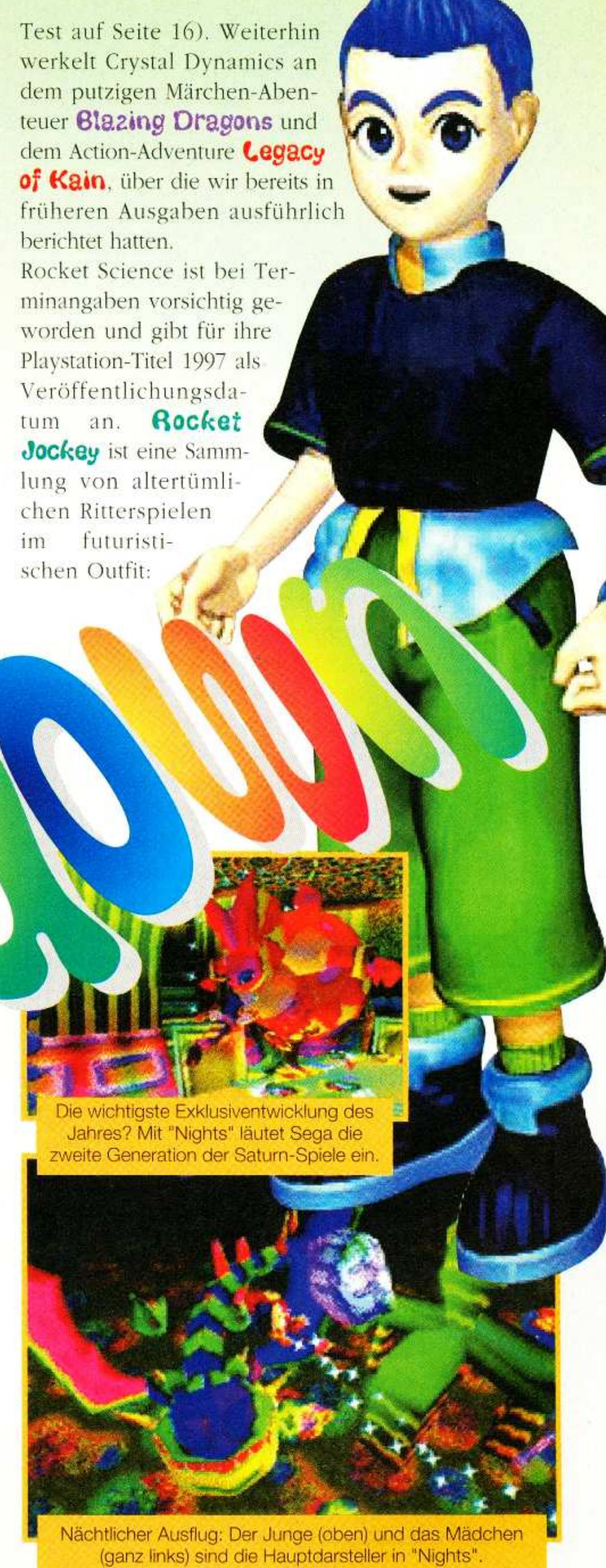
kannt. Philips übernimmt Bomico und Laguna zu 100%, dazu ein paar zerquetschte Anteile am Publisher Sunflowers. Wie sehr Philips am Vertriebs-Know-How von Bomico liegt, zeigt die direkte Folge des Deals: Philips Media, das Spiele-Label der Niederländer, wird ab sofort von Bomico vertrieben. Personelle Änderungen stehen nicht ins Haus, das Bomico-Management bleibt auf seinen Plätzen. Philips hält außerdem Anteile an Activision und Infogrames. Letztgenannte Firma hat sich ebenfalls verändert und durch Anteilstausch mit Ocean zu einem franko-englischen Riesen-Publisher verbunden. *wi/mg*

countdown

BMG

Unter dem Dach der Bertelsmann Music Group (BMG) haben sich im Lauf der letzten Jahre namhafte Entwickler versammelt. Allen voran Rocket Science, Crystal Dynamics und DMA sollten für wegweisende Produkte sorgen. Doch die Programmierer hatten Ladehemmung: Viele Verspätungen, teils enttäuschende Titel und leere Versprechungen trübten das Ansehen der einzelnen Teams. 1996 soll sich dies ändern. Insbesondere die ehemaligen 3DO-Vordenker Crystal Dynamics polieren ihr Image auf. Mit dem neuen **Slam'n'Jam 96** für Playstation und Saturn weisen sie die Richtung (siehe Test auf Seite 16). Weiterhin werkelt Crystal Dynamics an dem putzigen Märchen-Abenteuer **Blazing Dragons** und dem Action-Adventure **Legacy of Kain**, über die wir bereits in früheren Ausgaben ausführlich berichtet hatten.

Rocket Science ist bei Terminangaben vorsichtig geworden und gibt für ihre Playstation-Titel 1997 als Veröffentlichungsdatum an. **Rocket Jockey** ist eine Sammlung von altertümlichen Ritterspielen im futuristischen Outfit: Ihr tauscht Pferd gegen Turbo-Bikes und tretet u.a. in einer 3D-Arena zu gnadenlosen Zweikämpfen an. **Ganymede** wiederum verbindet 3D-Action mit strategischen Elementen. Gegen die schwerbewaffneten Eridani-Aliens besteigt Ihr einen Vaporsled, der in 20 Missionen bis aufs Äußerste gefordert wird.

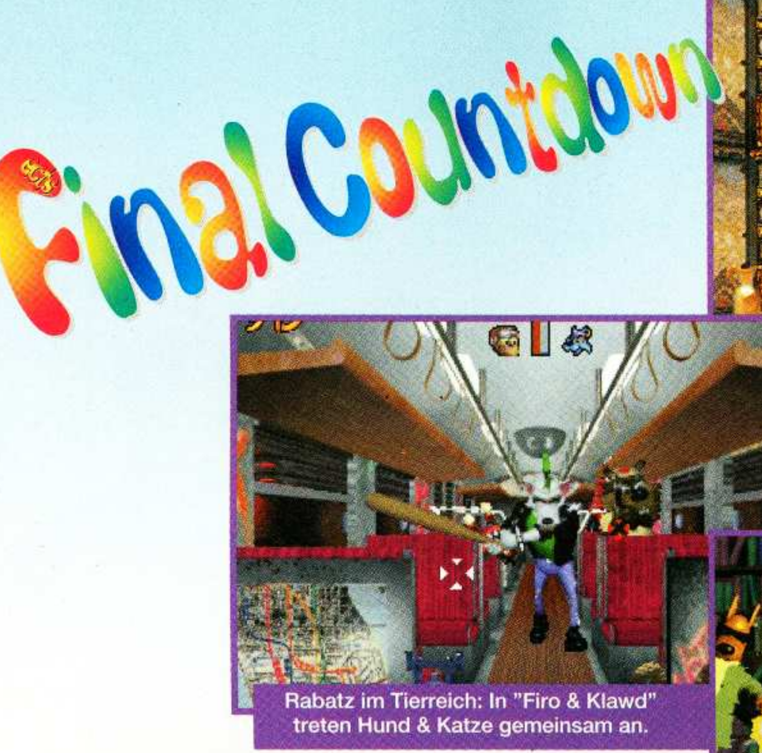


Die wichtigste Exklusiventwicklung des Jahres? Mit "Nights" läutet Sega die zweite Generation der Saturn-Spiele ein.

Nächtlicher Ausflug: Der Junge (oben) und das Mädchen (ganz links) sind die Hauptdarsteller in "Nights".

"Exhumed" von Lobotomy/BMG portiert 3D-Action in ein stilvoll-ägyptisches Ambiente

Final Countdown



Rabatz im Tierreich: In "Firo & Klawd" treten Hund & Katze gemeinsam an.

Ein Königreich für den Sieger: "Exhumed" belohnt den Dungeon-Explorer mit reichlich Schätzen.



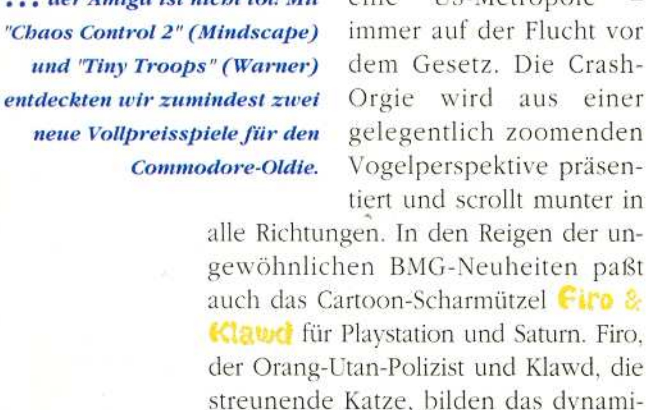
"Rocket Jockey" beamt altertümliche Ritterspiele in die Zukunft – jetzt natürlich mit Cyber-Zubehör.

Im Zwei-Spieler-Modus steuert einer den Sled, während sich sein Partner ganz auf die Waffen konzentriert.



"Blazing Dragons" von BMG ist ein witziges Cartoon-Adventure.

Um die „Lemmings"-Erfinder DMA Design ist es in letzter Zeit außerordentlich ruhig geworden. Die Engländer arbeiten fleißig an ihren Nintendo-64-Titeln, erlaubten aber anläßlich der ECTS einen Blick auf **Grand Theft Auto** für Playstation und Saturn. In dem frühen Demo rasten wir mit dem Auto durch eine US-Metropole – immer auf der Flucht vor dem Gesetz. Die Crash-Orgie wird aus einer gelegentlich zoomenden Vogelperspektive präsentiert und scrollt munter in alle Richtungen. In den Reigen der ungewöhnlichen BMG-Neuheiten paßt auch das Cartoon-Scharmützel **Firo & Klawd** für Playstation und Saturn. Firo, der Orang-Utan-Polizist und Klawd, die streunende Katze, bilden das dynamische Chaos-Duo und machen sich gemeinsam auf die Suche nach dem örtlichen „King of Crime". In dem witzig animierten Slapstick-Abenteuer durchforstet Ihr eine Reihe von Schauplätzen, prügelt ein bißchen auf Gegner ein und genießt die isometrische 3D-Sicht mit ihren gerenderten Akteuren.



Messe-Splitter

... der Amiga ist nicht tot! Mit "Chaos Control 2" (Mindscape) und "Tiny Troops" (Warner) entdeckten wir zumindest zwei neue Vollpreisspiele für den Commodore-Oldie.

Die letzte BMG-Neuheit stammt vom Newcomer Lobotomy Software und richtet sich an die Fans von 3D-Actionspielen. Die Entwickler verlagerten das Geschehen in das alte Ägypten, aus der Sicht eines furchtlosen Abenteurers durchforstet Ihr Grabstätten verstorbener Könige, Tempel, Paläste und Bergkämme. **Exhumed** geizt nicht mit Waffen: Anfangs reicht eine Machete, später ergattert Ihr eine Magnum, ein Maschinengewehr, Granaten, einen Flammenwerfer und ein paar mystische Magie-Extras wie das Auge des Ra und die Zauber-Cobra. Um in bestimmte Gegenden vorzustoßen, müßt Ihr Euch die passende Ausrüstung beschaffen. So erlaubt Euch beispielsweise die Sobek-Maske, unter Wasser zu atmen. Die 3D-Action sah auf Saturn und Playstation ansprechend aus, ob jedoch die Qualität eines „Alien Trilogy" erreicht wird, läßt sich jetzt noch nicht sagen.



Grafisch gibt DMA's "Grand Theft Auto" noch nicht viel her. Oben seht Ihr die Großstadt-Hetzjagd als PC-Fassung.

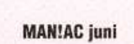
Centre-Gold

Die Firmengruppe, zu der Core Design und U.S. Gold gehören, wurde kürzlich von der Eidos-Holding übernommen, arbeitet jedoch ungerührt an einer beachtlichen Zahl neuer Spiele. Besonders fleißig ist Core, die sechs 3D-Spiele für Playstation und Saturn fertigstellen wollen. Auf **Thunderhawk** und **Shellshock** folgt **Blam** (Seite 16), das "Zombies ate my Neighbours"-ähnliche Geisterabenteuer **Swag Man** und **Tomb Raiders**. Letzteres kombiniert Action und grafische Anmutung einer indizierten 3D-Dungeon-Schlacht mit Hüpf- und Entdecker-Einlagen des "Prince of Persia". Die langbeinige Hauptdarstellerin schwingt Pistolen in beiden Fäusten und wird von einer flexiblen Kamera begleitet. Auch die Levels von **Ninja**, einem Beat' em-Up-"Alone in the Dark" sind schon mit fernöstlichen Monstern bevölkert, wirken unfertig, aber vielversprechend. Appetitlich sah Mark Avery's neues Spiel aus, der Prügelspaziergang mit dem Arbeitstitel **Fighting**: "Tekken"-ähnliche Grafik und

Cores' "Ninja" kombiniert Beat'em-Up- mit Adventure-Elementen



"Ganymede" ist die zweite Rocket-Science-Neuheit, die "bis 1997" für die Playstation angekündigt ist.




Startschuß-Gerangel auf der Playstation: Acht Spieler treten zu U.S. Gold's "Olympic Games" an.

Bei Core spielten wir "Tomb Raider" auf Saturn (Bild) und Playstation.


Zukunft für die Flipper-Zunft: Empire's "Pro Pinball: The Web" spielte sich ausgezeichnet.

Mit "Olympic Soccer" fordert U.S. Gold die etablierte Konkurrenz von EA Sports, Konami & Co. heraus.

FX treffen auf Spielmechanik à la "Streets of Rage". Wir warten gespannt auf die großstädtische Massenschlägerei mit Rowdys in Jeans, Leder und Unterhemd.

DOMARK

Lange Zeit war es still um das Londoner Software-Haus, jetzt nimmt man den 32-Bit-Markt unter Beschuß. Das Highlight im herbstlichen Line-Up ist die Umsetzung von Ian Livingstone's Fantasy-Epos **Deathtrap Dungeon**. Der Meister höchstpersönlich kümmert sich um Spieldesign und Story-Verlauf, die unterirdischen Katakomben werden im 3D-Look präsentiert. Im Verlauf des Action-Rollenspiels begegnet Ihr 55 Rassen, erforscht 16 Levels und freundet Euch mit dem facettenreichen Kampfsystem an: Schwertduelle, Zauberspruch-Attacken, Missiles und Musketen versprechen ein munteres Dungeon-Gekloppe für Playstation- und Saturn-Besitzer. Exklusiv für den Saturn bereitet man die Auto-Schlacht **Crimewave** vor. Das Szenario seht Ihr von schräg oben, acht High-Tech-Vehikel ballern sich durch ebensoviele Kampfarenen. Ob in Downtown, am Strand oder dem Las-Vegas-Strip, nur mutwillige Zerstörung bringt Euch voran.

Wer zerstört die meisten Autos? Materialschlacht in Domark's "Crimewave".

EMPIRE

Der interaktive Comic-Strip **Braindead 13** wurde bereits als Import für die Playstation getestet (siehe MAN!AC 5/96), jetzt erscheint er offiziell für beide 32-Bitter - nur unbelehrbare „Dragon's Lair"-Fetischisten sollte dieses Ereignis begeistern. Dafür könnte die zweite Empire-Neuheit Flipper-Fans in Unruhe versetzen: **Pro Pinball - The Web**" sicherte sich als PC-Original hohe Wertungen in der Fachpresse und gefiel auch beim Playstation-Probespiel. Der Kugellauf ist makellos, die hochauflösende Hintergrundoptik hübsch gerendert und das Multiball-Feature mit bis zu zehn Bällen ein prächtiger Party-Spaß. Über 20 Musik-Tracks von englischen Independant-Rockern und situationsbedingte Sprachausgabe sorgen für die entsprechende Audio-Atmosphäre. „The Web" soll der Auftakt zu einer Serie von ausgeklügelten und originalgetreuen Flipper-Layouts sein.

FUNSOFT

Der Distributor vereinigt viele Firmen unter seinem Dach, doch für Konsolen-Fans ist hauptsächlich Gremlin interessant (siehe rechts). Daneben entdeckten wir bei Funsoft zwei Konsolen-Neuheiten. Trimarks **The Hive** ist eine vorberechnete Weltraumballerei im Stil von "Rebel Assault" und wirkt in der gezeigten Form weder technisch noch grafisch besonders interessant. Eine echte Überraschung hatte Funsoft jedoch aus Frankreich importiert: Mit **Burning Road** schufen die "Legend"-Entwickler Carlo Perconti und Lyes Belaidouni eine kaltschnäuzige "Daytona"-Kopie – nicht für Sega Saturn, sondern für die Playstation. Die schnelle, etwas ruppige Grafik erinnert frappant an den Sega-Knüller. Die Entwickler ließen sich nicht bremsen und stopften vier Auto-Varianten (vom Sportwagen bis zum Truck-Monster), unterschiedliche Witterungsbedingungen, Link-Unterstützung und haarsträubende Sprünge auf die CD. Davon abgesehen kopierten sie alles, was den Sega-Renner so unterhaltsam machte: Fünf Sichtperspektiven, Rempeleien und Karosserieschäden. Ein Interview und exklusive Bilder gibt's in der nächsten MAN!AC.


"Daytona" auf der Playstation? Das französische "Burning Road" war eine der wenigen ECTS-Überraschungen.

GREMLIN

Nachdem der englische Entwickler bislang auf die Playstation setzte, kommen nun auch Saturn-Besitzer in den Genuß von Gremlin-Spielen. So erwarten wir die pixelgenaue Umsetzung der Brutalo-Action **Loaded**. Das Original wurde von den MAN!AC-Testern mit 74 Prozent Spielspaß gewürdigt und verkaufte weltweit über 250.000 Exemplare. Außerdem erscheint mit **Euro '96** das Saturn-Update des mäßig gelungenen „Actua Soccer" (in Deutschland "Ran Soccer") für die Playstation. Gremlin hat die Polygon-Grafik weiter verfeinert, einen speziellen EM-Modus samt Original-Stadien-Outfits eingebaut und wollte auch die übrigen Kritikpunkte des Vorgängers ausmerzen. Die einzige Playstation-Neuheit hebt zur futuristischen 3D-Schlacht über den Wolken ab. **Hard War** beamt Euch in die Jupiter-Umlaufbahn und beschert strategisch angehauchte Missionsvielfalt. In Eurem Moth-Flieger wagt Ihr dramatische Dogfights, könnt aber auch Gebäude inspizieren. Im Lauf der Zeit verdient Ihr richtig Geld, kauft neue Vehikel-Ausrüstungen und qualifiziert Euch für immer schwierigere Aufträge.


"Euro 96" ist Gremlin's Saturn-Update der Playstation-Kickerei "Actua Soccer"

Messe-Splitter

***... Spiel's nochmal Graftgold:** Da das Fassungsvermögen der Entwicklungsfabrik Probe inzwischen erschöpft ist, gab Probe-Boß Fergus McGovern dem Programmierer Andrew "Uridium" Braybrook den Auftrag, zwei Taito-Klassiker umzusetzen. Braybrooks Graftgold-Team nimmt sich den 16-Bit-Code zum Vorbild, um "Bubble Bobble" und "Rainbow Islands" für die Playstation anzupassen. Die Compilation wird durch das weniger bekannte "Liquid Kids" angereichert und von Acclaim vermarktet.*



INTERPLAY

Nach einer unrühmlichen Kette von Ankündigungen und Verspätungen will Interplay 1996 wieder angreifen. So ist die Filmumsetzung **Casper** final für die nächsten Wochen terminiert, das

Final Countdown



Treten zwei menschliche Spieler an, wird der Bildschirm horizontal geteilt.

Neu bei "Ballblazer Champions" sind der Voll-Bild-Modus für Solo-Spieler sowie die Sprungschanzen.

2D-Actionspektakel **Aftermath** soll wenig später folgen. Statt der üblichen 3D-Arena wurde auf traditionelle Seitenansicht gesetzt. Als Spezialagent Vix Sydor seid Ihr auf der Suche nach der ultimativen Waffe Inferno X. Gerenderte High-Tech-Gegner, reichlich Extras, eine Portion Brutalität und der obligatorische Techno-Soundtrack gehören zur Standardausstattung für Saturn- und Playstation-Spieler.

Abseits der Spielewelt gab Interplay-Chef Brian Fargo die Gründung von Interplay Pictures bekannt. Die neue Firma soll sich um Kino- und TV-Produktionen kümmern und greift dabei auf das Arsenal von über 200 Interplay-Titeln zurück. Das dürfte insbesondere die Interplay-Verbündeten Shiny Entertainment freuen: David Perry und seine Crew träumen von einem Computer-Film à la Disney's „Toy Story". Über Ihr neues 32-Bit-Projekt **Wild 9's** ließen die Wahl-Kalifornier noch nichts verlauten, zur e3-Show im Mai werden erste Infos enthüllt.

Messe-Splitter

... Computer-Kunst als Bildschirmschoner? Nach Auftritten in Techno Clips bereiten die organischen Lebewesen des IBM-Grafikers William Latham nun ihre dritte Mutation vor: Warner Interactive wird in den nächsten Tagen eine CD mit Lathams "Organic Art" für den PC veröffentlichen.

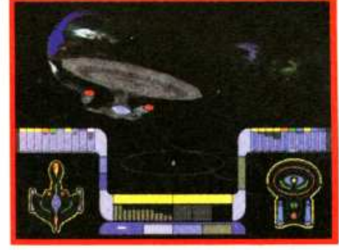
... Noch in diesem Jahr wird Sega einen gewaltigen Vergnügungskomplex in der Londoner Innenstadt einweihen. Auf mehreren Stockwerken und über 100.000 Quadratmetern vergnügen sich die Besucher nicht nur mit den neuesten Spielautomaten und Multi-Player-Installationen, sondern auch mit hydraulischen Rides und 3D-Vorführungen. Über 100 Millionen Mark wird Sega die Spielhalle kosten, weitere Millionen hat der Hersteller soeben für den Kauf von vier europäischen Automaten- und Ride-Firmen angelegt.

... Mit dem Brand im Lager des deutschen Distributors Funsoft sind auch die letzten Jaguars geschmolzen. Laut Vertriebschef Klaus-Peter-Kuschke endet damit der Versuch, die Atari-Konsole in Deutschland wiederzubeleben. Funsoft hatte die Konsole und Software vor einem Jahr vom Münchner-Vertrieb Cosmo übernommen.

LUCASARTS

Am Stand des deutschen Distributors Softgold wagten sich die 96er-Spiele von LucasArts an die Öffentlichkeit. Gleich 2 davon werden in Köln von Factor 5 inszeniert: **Ballblazer Champions** und **Rebel Assault 2** erscheinen im Herbst für die Playstation und sind schon recht weit gediehen. Dem Kampf der Rebellen widmen wir auf den Seiten 20 und 21 einen eigenen Bericht, über „Ballblazer" haben wir Euch bereits in früheren Ausgaben detailliert informiert. Den letzten Schliff erhalten die beiden Titel übrigens in den USA, denn die komplette Factor-5-Crew siedelt vom Rhein an die Westküste der USA, in das liebliche Marin County - nur einen Sprung von der Skywalker Ranch und LucasArts entfernt.

Ganz überraschend tauchte dagegen das Action-Abenteuer **Myth Adventures** in den Veröffentlichungslisten auf. Allzu viele Infos gibt's darüber noch nicht, als Schauplatz wurde die griechische Sagenwelt auserkoren. Ihr habt es mit unzähligen Göttern, geheimer Magie und üblen Monstern zu tun, wenn Ihr die hochentwickelte Zivilisation vor dem Untergang bewahrt. Mehr dazu lest Ihr in unserem Messe-Bericht zur e3 in der nächsten Ausgabe.





Brücke an Playstation: Mit "Generations" wird endlich ein Star-Trek-Abenteuer für die Konsole umgesetzt.

MICROPROSE

Mit Umsetzungen und Originalentwicklungen stürmt Microprose den Next-Gen-Markt. Über die Action-Fliegereien **Top Gun** und **Gunship** berichten wir ab Seite 26, daneben wird Microprose die Wirtschafts-Simulation **Transport Tycoon** für die Playstation umsetzten. Gegenüber der PC-Version wurde das Städtebau- und Speditionsspektakel aufgebohrt, so daß Ihr jetzt auch durch eine 3D-Version Eurer isometrisch angelegten Städte wandern dürft. Eure Ambitionen zum "Transport Tycoon" starten 1930: Mit 100.000 Pfund Kapital wollt Ihr Euch als Jungunternehmer einen Namen machen. Fiese Computergegner, Aktienstürze und Naturkatastrophen rütteln Euer Geschäft über das Jahrhundert hinweg.

Den Enterprise-Fans, die bislang vergeblich auf den 32-Bit-Jungfernflug warten mußten, verspricht Microprose eine



Neu von LucasArts: "Myth Adventures" ist das erste 32-Bit-Spiel der "Zombies ate my Neigbours"-Programmierer.


Neu: Die Playstation-Version von "Transport Tycoon" stellt Eure Welt auf Wunsch in 3D dar.

In der isometrischen Ansicht ist "Transport Tycoon" von der PC-Version kaum zu unterscheiden.

Den meisten Spaß bei Mindscaoe hatten wir mit den "Supersonic Racers". Im Bild die PC-Version – auf der Playstation sieht's noch wesentlich stärker aus.

Nichts Neues an der Fantasy-Front: Das "Warhammer"-Strategiespiel ist noch in Arbeit.

Umsetzung des Spielfilms **Star Trek Generations**. Im Herbst 1996 werden Captain Picard und sein Vorgänger Kirk auf der Brücke der USS Playstation zusammentreffen, um den bösen Soran in Action-Gefechten, Planeten-Missionen und taktischen Einsätzen zu jagen.

MINDSCAPE

Das perspektivische Action-Blutbad **Steel Harbinger** und das französische 3D-Geschippere **Raven Project** gab's bereits auf früheren Messen zu sehen (beide Titel sind nahezu fertiggestellt), so daß dem kunterbunten Vier-Spieler-Rennspiel **Supersonic Racers** die größte MAN!AC-Aufmerksamkeit zukam. Die Charaktere ("Dr. Diabolic", die Sexbombe Varouka und sechs andere Cartoon-Piloten) erinnern an das französische "Street Racer", die Spielmechanik an den Dauerbrenner "Micro Machines". Die perspektivische Grafik, durch die Ihr Eure Polygon-Schnauferl prügelt, macht jedoch den Unterschied: Die Toon-Fahrzeuge rumpeln als Polygon-Vehihel durch das isometrisch dargestellte Gelände.

Die Playstation-Titel **Marvel 2099**, das Sport-Kampfspiel **Necrodome** und **Starwinder** waren noch nicht zu sehen.

PHILIPS

Daß es Philips ernst meint, wenn es um Spiele geht, wurde nicht erst durch den Bomico-Kauf bekannt: Letztes Jahr verkündete der niederländische Elektronik-Multi Partnerschaften mit Entwicklerfirmen rund um den Globus, auf dieser ECTS wurden erste Früchte gezeigt. Der australische Adventure-Spezialist Beam (in den 80er-Jahren durch "The Hobbit", in den 90er Jahren mit "Shadowrun" für das Super Nintendo erfolgreich) hat soeben das 40er-Jahre-Adventure **The Dame is loaded** beendet. Der FMV-Krimi soll ebenso wie das französische **Secret Mission** nicht für Playstation und Saturn, dafür aber für das CDi erscheinen. Der glücklose CD-Spieler wird von Philips weiterhin unterstützt, mit **Project Atlantis** erscheint sogar ein CDi-exklusives 3D-Ballerspiel.

Die Spielkonsolen stehen in der Release-Liste auf etwas niedriger Priorität: Von **Down in the Dumps**, dem wichtigsten Spieletitel von Philips, werden definitiv Playstation- und Saturn-Versionen in Englisch, Deutsch und Französisch angefertigt. Das Adventure um eine ausgeklinkte Sippe von Weltraum-Toons wird "kurz nach" der PC-Version (Oktober) ausgeliefert, derweil Entwickler Haiku zusätzlich die Arbeit an einem Spiel für Sony/Psygnosis aufnehmen.

Das futuristische Autorennspiel wird seit Jahren auf jeder Messe herumgezeigt, muß sich aber noch immer mit dem Arbeitstitel **Demon Driver** begnügen. Die Playstation- und Saturn-Umsetzungen von "Demon Driver" werden unsicher auf "irgendwann nach dem Ende des Jahres" geschoben.

Hinter dem Entwickler Cranberry Source, verbergen sich alte Gesichter: Spielspaß-Routinier John Ritman arbeitet gleichzeitig an PC- und Konsolenversionen seines **Quintessential Art of Destruction** ("QAD"). Auf MAN!AC online findet Ihr ein Interview mit John und Bilder einiger seiner älteren Spiele. "QAD" ist ein 3D-Actionspiel mit sportlich-taktischem Charakter, für das Cranberry eine eigene Technik verwendete: Statt Polygone zoomen fein gepixelte Landschaften auf Euch zu, die an Voxel-Schlachtfelder aus "Comanche" erinnern.

The Quintessential Art of Destruction (QAD): Ballerlastige Rettungsmission für Zwei.


Der englische Programmier-Veteran John Ritman ("Head over Heels", "Matchday") entwickelt "QAD" für Philips.

Hat diese Sippe das Zeug zu Multimedia-Stars? Haikus Cartoon-Abenteuer "Down in the Dump" wird nach dem PC-Debüt auch für Playstation und Saturn umgesetzt.


Das CDi lebt: Neben "Secret Mission" gab's für die Philips-Konsole noch zwei weitere Spiele zu sehen.

Final Countdown



Gewitzte Rempelei mit gerendertem Spielzeug: Über eine Playstation-Version von "Gearhead" wird nachgedacht.



Auf der Messe leider noch nicht spielbar: Offroad-Gemetzel "Opposite Lock" für die Playstation.

Mortal Court: In Telstars "Centrecourt" schlagen bis zu vier digitalisierte Tennisspieler auf.

Dreidimensionale Action und dezente Manager-Elemente: Mit "Onside" zielt Telstar auf denkende Fußball-Fans.

Ritman übertrug das "Choplifter"-Prinzip in die dritte Dimension, bestreitet aber, den Klassiker gespielt zu haben. Alle Versionen des Zwei-Spieler-Titels, bei dem Ihr Menschen rettet und Aliens bekämpft, sollen 96 erscheinen.

Mit System 3 stellte sich Philips hinter einen weiteren Spielepionier. Die Kampfsportspezialisten ("IK", "Last Ninja") kehren mit **Bloodlust** in die Prügelarena zurück. Neben dem Zwei-Spieler-Duell soll ein "Last Ninja"-Remake für Playstation und Saturn erscheinen. Auch über eine Konsolen-Umsetzung der Spielzeug-Schieberei **Gear Heads** denkt Philips nach. Ihr laßt Blechzauberer, Spielzeugritter und grinsende Bomben aufmarschieren. Einmal aufgezogen, zuckeln die Toys zum anderen Bildschirmende, können sich aber auch blockieren. Der Spieler, der seine Figuren auf die andere Seite bugsiert, gewinnt.

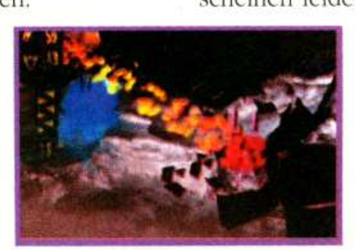
"Smash Court Tennis" für die Playstation orientiert sich optisch und spielerisch am Super-NES-Vorbild.

SONY

Der Playstation-Erfinder zeigte seine Spiele und die Produkte der wichtigsten Lizenznehmer auf einer Balustrade über der Messehalle. Für den europäischen Markt aufbereitet wurde **Horned Owl**, das ab September als "Gun Law" verkauft wird. Ebenfalls von Sony Japan kommt **Jumping Flash 2**, die Fortsetzung zu einem 3D-Jump'n Run, das hierzulande etwas unterging. **Motor Toon GP 2** lief auf der ECTS, war aber noch nicht spielbar. Im Comic-Geflitze wehrt Ihr Euch mit vielfältiger Bordbewaffnung gegen die anderen Cartoon-Piloten.

Als europäische Entwicklungspartner konnte Sony die Firmen Arc, Revolution und Software Creations gewinnen. Während das Playstation-Spiel der Sportspielspezialisten Arc noch keinen Namen hat, verspricht der PC-Entwickler Revolution ("Beneath A Steel Sky") das Rollenspiel "Broken Sword", Software Creations ("Equinox") wiederum ein 3D-Abenteuer namens **Spiral Saga**. Von keinem der Spiele war auf der ECTS ein Pixel zu sehen.

Sonys japanischer Partner Namco hat inzwischen den Laserdisc-Klassiker **Galaxian 3** auf Playstation-Format zusammengestaucht. In der Spielhalle war die lineare Weltraumballerei ein naher Verwandter von **Starblade Alpha**: Als Bordkanonier kämpft Ihr Euch den Weg durch vorberechnete Asteroidenfelder und feindliche Raumflotten. Bereits spielbar war Namco's Multi-Player-**Smash Court Tennis**, das seine Priorität nicht auf Grafik ("Smash Court" sah kaum besser aus als das gleichnamige Super-Nintendo-Tennis), sondern auf Spielbarkeit legt.





Impressionen aus "The Divide: Enemy within" (oben) und "Death Drome" (unten).

"Starblade" zu viert: In Namcos LD-Umsetzung "Galaxian 3" steuert jeder Bordkanonier ein Fadenkreuz.

TELSTAR

Bei Telstar spielten wir Tennis mit digitalisierten Sportlern: **Centrecourt Tennis** wird vom Entwickler-Team The Dome für die Playstation entwickelt, bis zu vier Spieler betreten gleichzeitig den Platz. Die Tennis-Cracks sind keine kantigen Polygon-Wesen, sondern basieren auf den fotografierten Bewegungsabläufen realer Sportler. Das Software-Haus Elite, Hersteller der **Striker**-Serie, liefert Telstar die Fußball-Simulation **Onside**, die Euch mit Action und dezenten Manager-Elementen zum besten Coach Europas machen möchte. Ebenfalls für die Playstation erscheint die 3DO-Umsetzung **Starfighter 3000**.

VIACOM

Die wichtigsten Titel von Viacom erscheinen leider exklusiv für PCs: Knapp ein halbes Dutzend **Star Trek**-Spiele sind für 1996 angekündigt, noch dementiert man Umsetzungen für Playstation und Saturn. Dafür wagt sich MTVs weibliche Superheldin **Aeon Flux** auf die Sony-Konsole. In einer 360-Grad-Umgebung besteht die Agenten-Lady sechs Echtzeit-Missionen mit jeder Menge Alien-Action. Ebenfalls in 3D, aber diesmal mit Hilfe eines futuristischen Autos, werden die Gegner in **Death Drome** pulverisiert. Vorgegebene Rennstrecken waren den Designern zu bieder, in den Polygon-Arenen fahrt Ihr kreuz und quer durch das Techno-Gelände und peppt im Lauf der Zeit Euer gepanzertes Vehikel auf: **Destruction Derby** im nächsten Jahrtausend. Schließlich gönnt uns Viacom eine kleine Ruhepause und spricht mit **The Divide: Enemies within** die Action-Adventure-Freunde an. Aufs 3D-Ambiente will man dennoch nicht verzichten und beauftragt Euch mit einer Rettungsmission jenseits unserer Galaxie. Ihr seht das Geschehen aus dem Blickwinkel einer dritten Person, erforscht unbekanntes Gelände und müßt mit Feindkontakt rechnen.

ECTS-NEUHEITEN AUF EINEN BLICK

Titel	Hersteller	System	Termin
3D Baseball	Crystal Dynamics	PS, SA	3. Quartal
Aftermath	Interplay	PS, SA	2. Quartal
Ballblazer Champions	LucasArts	PS	4. Quartal
Blazing Dragons	Crystal Dynamics	PS, SA	3. Quartal
Bloodlust	System 3/Philips	PS	1997
Braindead 13	Empire	PS, SA	2. Quartal
Broken Sword	Sony	PS	4. Quartal
Burning Road	Softgold	PS	3. Quartal
Casper	Interplay	PS, SA	2. Quartal
Cheesy	Ocean	PS	3. Quartal
Comanche	Novalogic	PS	4. Quartal
Crimewave	Domark	SA	3. Quartal
Death Drome	Viacom	PS	4. Quartal
Deathtrap Dungeon	Domark	PS, SA	4. Quartal
Defcon 5	Millenium/GT	SA	2. Quartal
Demon Driver	Philips	PS, SA	1997
Descent	Interplay	3DO	2. Quartal
Down in the Dumps	Philips	PS, SA	1997
Euro 96	Gremlin	SA	2. Quartal
Exhumed	BMG/Lobotomy	PS, SA	3. Quartal
F1 Grand Prix	Coconuts	PS	3. Quartal
Fighting	Core	PS	4. Quartal
Firo & Klawd	BMG	PS, SA	4. Quartal
Formula 1	Psygnosis	PS	3. Quartal
Galaxian 3	Namco	PS	3. Quartal
Ganymede	Rocket Science	PS	1997
Grand Theft Auto	DMA	PS, SA	4. Quartal
Gun Law	Sony	PS	3. Quartal
Gunship	Microprose	PS	3. Quartal
Hardwar	Gremlin	PS	4. Quartal
Hexen	id Software	PS, SA	3. Quartal
Hive, The	Trimark/Funsoft	PS	4. Quartal
Indy Car Racing	Papyrus/Sierra	PS	4. Quartal
International Moto-X	Warner	PS	3. Quartal
Jewels of the Oracle	Sunsoft	PS, SA	3. Quartal
Jumping Flash 2	Sony	PS	3. Quartal
King of Bowling	Coconuts	PS	2. Quartal
Last Dynasty	Sierra	PS	4. Quartal
Legacy of Kain	BMG/Crystal Dynamics	PS, SA	4. Quartal
Lemmings Platform	Psygnosis	PS	3. Quartal
Loaded	Gremlin	SA	2. Quartal
Major League Soccer	BMG/Z-Axis	PS, SA	1997
Marvel 2099	Mindscape	PS	1997
Mayhem	Mirage	PS, SA	3. Quartal
MTV's Aeon Flux	Viacom	PS	4. Quartal
Myth Adventures	LucasArts	PS, SA	3. Quartal
Nascar Racing	Papyrus/Sierra	PS	4. Quartal
NBA Hangtime	Williams	PS, SA	4. Quartal
Necrodome	Mindscape	PS	4. Quartal
Ninja	Core	PS, SA	4. Quartal
Offensive	Ocean	PS, SA	4. Quartal
Olympic Games	U.S. Gold	PS, SA, 3DO	3. Quartal
Olympic Soccer	U.S. Gold	PS, SA, 3DO	2. Quartal
Open Ice Hockey	Williams	PS, SA	4. Quartal
Opposite Lock	Telstar	PS	4. Quartal
Pandemonium	Ocean	PS, SA	4. Quartal
Pete Sampras Tennis	Codemasters	PS	2. Quartal
Po'ed	Warner	PS	2. Quartal
Power Soccer	Psygnosis	PS	2. Quartal
Pro Pinball	Empire	PS, SA	2. Quartal
QAD	Philips	PS, SA	4. Quartal
Quake	id Software	PS, SA	4. Quartal
Raging Sky	Asmik/Sony	PS	2. Quartal
Rebel Assault 2	LucasArts	PS	4. Quartal
Return Fire	Warner	PS, SA	2. Quartal
Rocket Jockey	Rocket Science	PS	1997
Sentient	Psygnosis	PS	3. Quartal
Slam'n'Jam 96	Crystal Dynamics	PS, SA	2. Quartal
Smash Court Tennis	Namco/Sony	PS	4. Quartal
Spiral Saga	Sony	PS	1997
Star Control 3	Legend/Warner	PS, SA	4. Quartal
Star Trek Generations	Microprose	PS	4. Quartal
Starwinder	Mindscape	PS	3. Quartal
Super Casino Special	Coconuts	PS	2. Quartal
Swagman	Core	PS, SA	3. Quartal
Taito-Compilation	Probe/Acclaim	PS	4. Quartal
Team 47 Goman	Coconuts	PS	2. Quartal
The Divide: Enemies within	Viacom	PS	k.A.
The Last Ninja	Philips	PS, SA	1997
Tomb Raider	Core	PS, SA	4. Quartal
Top Gun	Microprose	PS	3. Quartal
Transport Tycoon	Microprose	PS	2. Quartal
Tunnel B1	Ocean	PS, SA	3. Quartal
Varuna's Forces	Coconuts	PS	2. Quartal
Viper	Ocean	PS, SA	4. Quartal
Virtual Gallop	Sunsoft	PS	3. Quartal
Virtual Golf	Core	PS, SA	2. Quartal
War Gods	Williams	PS, SA	4. Quartal
Warhammer: Gehörnte Ratte	Mindscape	PS	3. Quartal
Williams Arcade	GT	PS	2. Quartal

Anmerkungen:
PS: Playstation.
SA: Saturn.
Die Erscheinungstermine beziehen sich auf die geplante Veröffentlichung in Deutschland bzw. Europa.
Arbeitstitel sind *kursiv* gedruckt.

WARNER

Nach aktuellen Informationen nennt sich die Spiele-Abteilung des Medienkonzerns Time Warner nun "Warner Interactive International" und hält ein halbes Dutzend Playstation- und Saturn-Spiele für Euch bereit. Militaristen mit Grips und Reflexen freuen sich über eine pixelgenaue Umsetzung der 3DO-Feldzüge von **Return Fire**. Ebenfalls noch dieses Jahr soll "Po'ed" für die Playstation erscheinen. Neu ist **International Moto-X**, eine Motorrad-Rally von Graftgold. Allein oder via Split-Screen zu zweit staubt Ihr über 30 Strecken auf vier Kontinenten. Wer genügend Schlamm geschluckt hat und jede Biegung auswendig kennt, bastelt mit dem Streckeneditor neue Off-Road-Kurse.

Spiel	Preis
A-TRAIN (MAI)	99.-
AD&D FORGOTTEN REALMS	99.-
ADIDAS POWER SOCCER	99.-
AGILE WARRIOR	89.-
AIR COMBAT	89.-
ASSAULT RIGS	89.-
BEYOND THE BEYOND (MAI)	99.-
BUBSY 3 (MAI)	89.-
CHAOS CONTROL	89.-
CHESSMASTER 3D	99.-
CRONICLES OF SWORD	99.-
CYBERIA	99.-
CYBERSPEED	89.-
D	89.-
DARKSTALKERS (JUNI)	89.-
DEADLY SKIES	89.-
DESCENT	99.-
DESTRUCTION DERBY	94.-
DISCWORLD	89.-
EARTHWORM JIM 2 (JUNI)	89.-
ENDORFUN	89.-
EXTREME GAMES	89.-
EXTREME PINBALL	99.-
FADE TO BLACK (ENDE JUNI)	99.-
FORGOTTEN REALMS	99.-
FIFA SOCCER 96	89.-
GALACTIC ATTACK	99.-
GALAXY FIGHT	99.-
GAME DAY (FOOTB., MAI)	99.-
GEX	99.-
HARDBALL 5	89.-
INTERNAT. CHAMPION SOCCER	99.-
JACK IS BACK - ALONE I.T.D. 2	109.-
LEMMINGS 3D	89.-
LONE SOLDIER	89.-
MUSEUM PIECE 1	99.-
MYST	94.-
NBA LIVE 96 (MAI)	99.-
NFL QUARTERBACK CLUB	89.-
NEED FOR SPEED	89.-
NHL FACE OFF	99.-
NOVASTORM	99.-
PANZER GENERAL	89.-
PARODIUS - DELUXE	89.-
PHILOSOMA	89.-
PO'ED	89.-
POWERPLAY HOCKEY (JUNI)	89.-
PRIMAL RAGE	89.-
RAIDEN PROJECT	89.-
RAN SOCCER	89.-
RAVEN PROJECT	89.-
RAYMAN	89.-
RETURN FIRE (MAI)	89.-
RETURN TO ZORK (MAI)	89.-
REVOLUTION X	99.-
RESIDENT EVIL (JUNI)	89.-
RIDGE RACER	94.-
RIDGE RACER REV.	99.-
RISE 2: THE RESURRECTION	89.-
ROAD RASH	89.-
ROCK'N ROLL RACING II	99.-
RUN SOCCER	89.-
SHELL SHOCK	99.-
SHOCKWAVE ASSAULT	89.-
SILVERLOAD (MAI)	89.-
SIM CITY 2000 KMPL. DT. (JUNI)	99.-
SKELETON WARRIORS (JUNI)	89.-
SLAM'N'JAM (MAI)	89.-
SLAYER (JUNI)	89.-
SPOT GOES TO HOLLYW.	99.-
STARBLADE ALPHA	89.-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO)	99.-
STREETRACER	99.-
SYNDICATE WARS (MITTE 96)	99.-
TEKKEN	99.-
TENNIS (MAI)	99.-
TILT (JUNI)	89.-
TOSHINDEN 2 (JUNI)	99.-
TOTAL NBA 96	99.-
TRUE PINBALL	99.-
VIEWPOINT (MAI)	89.-
VIRTUAL GOLF (MAI)	89.-
VIRTUAL SNOOKER	99.-
WARHAMMER Fant. B. (MAI)	89.-
WAR HAWK	89.-
WATERWORLD	99.-
WIPE OUT	99.-
WORLD CUP GOLF	89.-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	99.-
WORMS	89.-
XCOM	89.-
X-MEN (JUNI)	89.-

Mega Drive

Spiel	Preis
MEGA DRIVE 2	169,-
MEGA DRIVE 2 TOY STORY SET	239,-
6-BUTTON CONTROLLER	39.-
ACTION REPLAY PRO 2	89.-
BUGS BUNNY (MAI)	69,-
DSCHUNGELBUCH	69,-
EARTH WORM JIM II	114.-
FIFA SOCCER 96	99.-
INT. SUPER SOCCER DEL. (JUNI)	119,-
JOHN MADDEN 96	89.-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT)	109.-
NBA LIVE 96	109.-
NHL HOCKEY 96	109.-
PHANTASY STAR IV	109.-
PINOCCHIO (JUNI/JULI)	89.-
POCAHONTAS (JUNI/JULI)	109.-
SCHLÜMPFE	99.-
STORY OF THOR	119.-
STRIKER 2	109,-
THEME PARK	99,-
TOY STORY	99.-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	114.-
WORMS	109.-
X-PERTS	109,-

Super Nintendo

Spiel	Preis
S.N. POWER STATION	189.-
ACTION REPLAY PRO 3	99.-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	129.-
BREATH OF FIRE 2	129.-
DONALD IN MAUI MALLARD	129.-
EARTH WORM JIM II	114,-
FIFA SOCCER 96	114.-
FINAL FIGHT 3	109,-
IMPOSSIBLE MISSION (JUNI)	129.-
KIRBYS DREAM COURSE (APR)	89.-
LOST VIKINGS 2	109.-
MEGAMAN X 3	99.-
NBA LIVE 96	114,-
NHL HOCKEY 96	114,-
PINOCCHIO (APRIL/MAI)	129.-
PAC MAN 2	99,-
PGA TOUR GOLF 96	119,-
SECRET OF EVERMORE	109.-
STAR TREK DEEP SPACE NINE	114,-
TOY STORY (APRIL/MAI)	129.-
WWF WREST. ARCADE	114.-
WORMS (JULI)	119,-
YOSHI'S ISLAND - SMW. 2	109.-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

Spiel	Preis
DIGITAL PINBALL	79,-
HANG ON GP 96	89,-
MAGIC CARPET	79,-
MYST	79,-
PANZER DRAGOON	79,-
PARODIUS DELUXE	79,-
RAYMAN	79,-
SEGA RALLY (2 SPIELER)	89,-
SHINOBI X	79,-
WING ARMS	79,-
WORLD CUP GOLF	79,-

Playstation

Spiel	Preis
ALIEN TRILOGY	89,-
CRITICOM	79,-
GOAL STORM	79,-
HEBEREKES POPOITTO	79,-
JUPITER STRIKE	69,-
MAGIC CARPET	84,-
MICKEYS WILD ADVENTURE	79,-
NBA IN THE ZONE	89,-
PSYCHIC DETECTIVE	79,-
THUNDERHAWK 2	89,-
WING COMMANDER 3	94,-

Mega Drive

Spiel	Preis
ALADDIN	79,-
ALIEN SOLDIER	59,-
COMIX ZONE	69,-
DONALD DUCK IN M. MALLARD	79,-
DUNE 2	59,-
DYNAMITE HEADDY	29,-
ECCO 2	39,-
LANDSTALKER	59,-
MEGA MAN WILY WARS	39,-
NBA ACTION 95	29,-
NIGEL MANSELL	49,-
POWER RANGERS THE MOVIE	79,-
SOLEIL	59,-
SONIC & KNUCKLES	49,-
SONIC COMPILATION (3 Spiele)	69,-
TINY TOONS ADV.	29,-
TOE JAM & EARL 2	49,-

Super Nintendo

Spiel	Preis
DONKEY KONG COUNTRY 2	119,-
DSCHUNGELBUCH	69,-
HEBEREKES POPOITTO	69,-
INT. S. SOCCER DELUXE	119,-
KNIGHTS OF THE ROUND	49,-
KIRBYS GHOST TRAP	84,-
NBA GIVE'N GO	99,-
SUPER BC KID	59,-
THEME PARK	99,-

sowie viele weitere tolle Angebote!

Mega CD

Spiel	Preis
BATTLECORPS	34,-
CHUCK ROCK 2	19,-
DUNE	19,-
FINAL FIGHT	19,-
FORUMLA ONE W. CH.	39,-
SHINING FORCE	49,-
SOULSTAR	19,-
TIME GAL	9,-
TOMCAT ALLEY DT.	19,-
WONDERDOG	19,-

sowie viele weitere tolle Angebote!

32X

FOLGENDE SPIELE ALLE 49,-!!! KNUCKLES CHAOTIX, KOLIBRI, METAL HEAD, MOTHERBASE, SPACE HARRIER PERFECT, STAR WARS ARCADE, STELLAR ASSAULT, VIRTUA FIGHTER, FIFA SOCCER 96, VIRTUA RACING ARCADE

Game Gear

Spiel	Preis
DYNAMITE HEADDY	19,-
ECCO 2	19,-
MICKEY MOUSE 3	39,-
MICRO MACHINES 2	59,-
SONIC TRIPLE TROUBLE	39,-

sowie viele weitere tolle Angebote!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus (bei Paketen bis 16.30 Uhr) und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei Bestellung von drei Artikeln sogar portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern.

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE JETZT AUCH FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77

57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06


Shellshock (PS)


r Alpha (PS, SA)


Alien Trilogy (PS, SA)


Sega Rally (Saturn)


Ridge Racer Revolution (PS)

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

CYBER-VIRUS

Bombenflug mit apokalyptischem Kurs: Der tödliche "Machinehead"-Virus wuchert über die Erde. Core Design katapultiert Euch mit einem Bombengleiter mitten ins Polygon-Inferno.

Schöne Zukunft: In der "Machinehead"-Schlacke stecken etliche Trümmer. Hier zeichnet sich eine gigantische Flugzeug-Silhouette gegen den rußverhangenen Himmel ab.

Düstere Zeiten für Videospielfreaks: Aus dem heimischen Flimmerkasten sickert schmieriger Sirup, auch Daddy und der wuschlige Schoßköter verschwinden beim Glotzen unter der dickflüssigen Pampe. Die Bevölkerung ist verzweifelt: Schon wenige Minuten TV-Genuß können das komplette Wohnviertel in eine postapokalyptische Wüstenei verwandeln. Bevor sich der ganze Planet in eine Kloake verwandelt und die letzten Fernsehbegeisterten gelyncht werden, will die Forscherin Kimberlyy Stride dem ominösen "Machinehead"-Virus auf die Schliche kommen. Ihr sagt dem Machinehead-Erfinder Tony Defresco den Kampf an und zischt als gerenderte Cyber-Schönheit Kimberly mit einem explosiven Geschoß durch die verwüsteten Städte: Bevor Kimberly ihre Geheimwaffe einsetzen konnte, wurde Assistent Orville vom Virus befallen. Der durchgedrehte Laborant fesselte seine Chefin kurzerhand auf die Bombe und funktionierte das Geschoß zum blitzschnellen Antigrav-Vehikel um. Jetzt flimmert Orvilles irrsinnige Fratzte in gerenderten Zwischensequenzen



Endlich gefunden: Kimberley hat den Eingang zum Reaktor-Labyrinth aufgestöbert.



Nur die Bewässerungsanlage der "Machinehead"-Reaktoren stehen noch: Ihr hüpft von Kanal zu Kanal.



Atomare Katastrophe vorprogrammiert: Auf dem schlammigen Grund kommt der Atomreaktor ins Rutschen.



Selten haben Action-Fans schönere Explosionen genossen: Nach jedem Treffer bewundert Ihr ein gleißendes Flammeninferno samt Lichtbrechung.

Waffensammler kommen in "Blam" auf ihre Kosten: Wer findet die stärksten Lenkraketen?

Das organische Viren-Zentrum besteht aus drei rotierenden Elementen und verschießt transparente Lichtstrahlen.

Im Labyrinth unter der zerstörten Stadt findet Ihr einen der riesigen Virus-Generatoren.

Klein und gemein: Defrescos Robot-Bienen sind schwer zu treffen.

Der erste Treffer wirft die Spinne auf den Rücken. Erst die zweite Salve zerstört das Stahl-Insekt.

über den Bombenmonitor und beschreibt die nächste Mission. Während Kimberley über zerschmolzene Häuserblocks, Sanddünen und etliche Autowracks zum nächsten Virus-Reaktor zischt, hetzt Euch der "Machinehead"-Erfinder seine Blechschergen auf den Hals: Der fiese Tony Defresco hat die "Machinehead"-Generatoren unter den verwüsteten Städten versteckt, auf der Planetenoberfläche verbreiten die Robot-Insekten des Wahnsinnigen Angst und Schrecken. Kaum hat Kimberley den 360-Grad geräumigen Bewegungsradius ihres Gleiters unter Kontrolle, werdet Ihr von stählernen Spinnen und anderen Metall-Insektoiden überrollt. Ihr reißt das Steuer herum und rast zur Deckung in den nächsten Canyon. Wenn das Dosen-Getier um die Ecke biegt, eröffnet Ihr mit transparenten Suchgeschossen oder Maschinenkanone das Feuer und zischt nach einer kurzen Feuersalve über den nächsten Hügel in Deckung. Anstatt Euch auf einen Kurs festzulegen und Eure Ausweichmöglichkeit auf träges Herumschlenkern zu beschränken, hält sich Cores "Machinehead"-Team mit 360-Grad-Steuerung und Gleitersprüngen an die "Magic Carpet"-Tradition: Dr. Stride genießt optimale Bewegungsfreiheit und kann ihre Gegner nach eigenem Gutdünken ausmanövrieren. Entgegen dem mittlerweile angestaubten EA-Teppich wartet "Blam-Machinehead" als zeitgemäßer Action-Reißer mit spektakulären Lichteffekten und einer rasend schnellen 3D-Engine auf. Playstation-Piloten merken sich "Blam" für Juni vor. *rb*

Die Lichtbojen führen Kimberley mit transparentem Leuchtfeuer ins "Machinehead"-Labyrinth.

In Schutzanzüge gehüllt flehen die überlebenden Menschen um eine Feuerpause.

MACHINEHEAD

Action-Held wider Willen: Eigentlich ist Dr. Stride überzeugte Pazifistin. Die Forscherin und ihr Assistent Orville werkeln in einem ausrangierten Atombunker an der Vernichtung des "Machineheads" und wollen die Welt mit einem sauberen Atomschlag retten. Kurz bevor Kimberley die Steuereinheit der Bombe mit ihren Gehirnwellen koordinieren kann, wird Orville vom Virus befallen und dreht durch. Der rasende Laborant schlägt seine Vorgesetzte mit einem Schraubenschlüssel nieder und fesselt die hilflose Dr. Stride auf ihre eigene Bombe. Das Render-Intro zeigt Kimberley bei ihren letzten Berechnungen vor dem Unfall: Anschließend seht Ihr die verzweifelte Wissenschaftlerin an den Bomben-Gleiter gekettet. Das Explosiv-Gefährt und seine Pilotin werden mit einer Heberampe durch einen Lastenschacht gehievt, an der Oberfläche katapultiert Orville das Vehikel mitten ins Herz des "Machinehead"-Chaos. Im schizophrenen Orville kämpft indes ein letzter Funken Menschlichkeit gegen den übermächtigen Virus.

In der Falle: Nach Stunden der Bewußtlosigkeit kommt Kimberley auf der Bombe wieder zu sich.

Verspätung hin, Verzögerung her: Ein rundum erneuerter Mario wird den Nintendo-64-Start begleiten. Soeben haben Miyamoto & Co ein paar neue Levels fertiggestellt.



MARIO IM ANMARSCH

NEUES MOBILIAR FÜR MARIO

Spieglein, Spieglein an der Wand: Dieses Foto zeigt einen erstaunten Mario vor der ersten 100% reflektierenden Spiegelfläche der Konsolenwelt. Welche spielerische Wirkung dieses Feature für Mario-Fans haben wird, läßt sich aus dem Bildschirmfoto leider nicht ersehen. Darunter betrachtet Mario ein Aquarium, das in die Wand eingelassen ist – sein 64-Bit-Schloß ist luxuriös ausgestattet.





FABELWESEN IN 3D

Neben der fröhlichen (aber sicherlich nicht ungefährlichen) Kaktus-Schlange fällt uns auf dem Bild oben die neugestaltete Status-Leiste auf: Wie Ihr seht, wurde die Power-Anzeige inzwischen in einen hölzernen Mario-Rahmen eingefaßt.

IN DER WÜSTE

Die Ruinenstadt ist ein weiterer Level, den es im Winter 1995 noch nicht zu sehen gab. Zwischen den malerischen Pyramiden liegen tückische Treibsandstrudel, eine Gefahr, der sich Mario zum ersten Mal stellen muß. Mit schwebenden Steinquadern hat der Klempner hingegen schon Erfahrung.



MARIO DER GRABRÄUBER

Mario ist in das Innere des Grabmals vorgedrungen – und wird prompt von einer bissigen Walze ins Visier genommen. Ob Euer Held den Ausgang findet und das Tageslicht lebendig wiedersieht?



Mario schwebt auf einem fliegenden Teppich über den Regenbogen. Dieses Bild macht Lust auf mehr: Welche Schätze warten am anderen Ende?

TOLLKÜHNE MÄNNER IN FLIEGENDEN POLYGONEN

Auch an "Pilotwings 64" wird mit Hochdruck gearbeitet, schließlich soll die pazifistische Fliegerei ebenfalls im Juni ausgeliefert werden. Daß ein amerikanisches Team und nicht japanische Nintendo-Programmierer unter Shigeru Miyamotos Leitung an "Pilotwings 64" arbeiten, merkt man der Grafik an: Neben dem Space Shuttle aus den frühen Demos, ragt plötzlich auch eine Freiheitsstatue dem verblüfften Flieger entgegen. Besonders gelungen finden wir die Stadtszene auf dem zweiten Bild von unten: Landet Ihr inmitten des Rummelplatzes, könnt Ihr sogar die Pferdchen des Karussells erkennen. Ebenfalls neu ist der düstere Canyon-Level, den Ihr auf dem Bild ganz links oben seht.

EINGESCHNEIT!

Miyamoto und sein Team haben den Winter-Level inzwischen zu einer wahren Eishölle umfunktioniert. Ihr rutscht enge Steige entlang und werdet dabei von Schneebällen verfolgt. Später erklettert Ihr im Schneegestöber eine schwankende Hängebrücke. Schaut besser nicht hinab – es sei denn, Ihr seid schwindelfrei. Auch während der Gondelfahrt lauert die eisige Gefahr.

Dieses Bild beweist: Alte Feindschaft rostet nicht. Neben dem Schildkröten-Endgegner, den wir Euch in MAN!AC 2/96 vorstellten, werden auch dessen kleine Gefolgsleute Jagd auf den dreidimensionalen Mario machen. Den grimmigen Knirps links konnten unsere Mario-Spezialisten noch nicht eindeutig zuordnen.

Seit der Shoshinkai-Messe im letzten Herbst, als Nintendo auf einen Schlag die Nintendo-64-Hardware und alle japanischen Projekte demonstrierte, herrschte Funkstille um die neue Wunderkonsole. Lediglich Third-Party-Lizenznehmer Acclaim trat vor ein paar Wochen mit seinen Bewegungsstudien zu "Turok" an die Öffentlichkeit. Alle anderen Spiele galten plötzlich wieder als Top-Secret. Die Verschiebung des Nintendo-64-Releases auf Juni (in Japan) und die daraus resultierende Unruhe unter den Nintendo-Partnern und Konkurrenten zwang den Marktführer nun zu einem erneuten PR-Schub. Zu den beiden ersten Nintendo-64-Spielen "Mario 64" und "Pilotwings 64" zeigte Nintendo kürzlich neue Levels, Charaktere und Grafiken. Auf dieser Doppelseite nehmen wir die Optiken unter die Lupe. *wi*



IN DER GRUSELVILLA

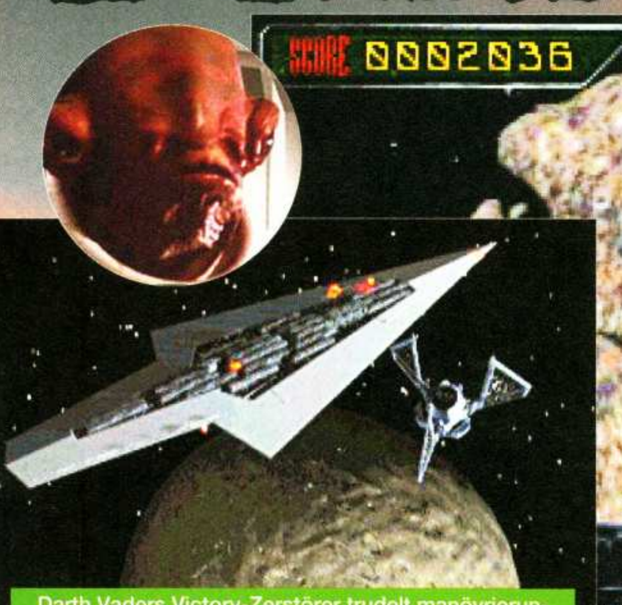
Auch das Geisterschloß ist inzwischen komplett möbliert. Zwischen edler Holzvertäfelung lauern die transparenten Feinde, im Keller ein metallischer Mario-Doppelgänger. Was die glänzende Gestalt von Euch will, konnten wir leider nicht herausfinden.



ANGRIFF DER KILLER-KUGELN

In diesem Level versuchen lebende Kanonenkugeln Mario plattzumachen. Während gefräßige Exemplare der kugeligen Monstergattung mit gefletschten Zähnen dem Klempner auf den Fersen sind, bewachen andere grüppchenweise bestimmte Levelpassagen. Am Schluß trifft Mario auf den König der Kugeln – wie Ihr seht, kennt unser Held auch gegenüber großen Gegnern keine Berührungsängste.

Dark Empire



Darth Vaders Victory-Zerstörer trudelt manövrierunfähig auf die Planetenatmosphäre zu.

Gehört zu Starwars wie der Tie-Fighter zum X-Wing: Die Jagd durchs Asteroidenfeld.



Schmiedet mal wieder finstere Pläne gegen die Allianz: Lord Darth Vader.

Tie-Fighter-Schlacht in verwinkelten Sandsteinmassiven: Trotz Polygon-Technik sind die detaillierten Schiffe kaum vom FMV-Original zu unterscheiden.







Für ambitionierte Piloten die optimale Herausforderung: Mit der Cockpit-Perspektive mitten ins imperiale Laser-Inferno.

Factor 5 schlägt zurück: Die Kölner setzen "Rebel Assault" für die Playstation um und motzen den PC-Knaller mit Sony-gerechten Effekten auf. MAN!AC schwingt sich in den X-Wing .

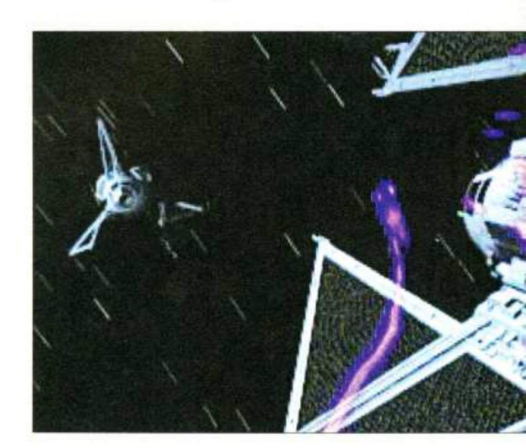
Vor knapp drei Jahren stand man in der Softwarebranche dem CD-Medium noch skeptisch gegenüber: Die günstigen Single-Speed-Laufwerke waren für aufwendige Spiele zu langsam, die flotteren Double-Speeder galten als überteuerter Luxus. Erst als Tausende begeisterter "Star Wars"-Fans die Läden stürmten und den CD-ROM-Bestand plünderten, war die CD als Spiele-Medium akzeptiert. Grund der CD-Euphorie: Als Software-Abteilung des "Star Wars"-Schöpfers publizierte LucasArts mit der FMV-Ballerei "Rebel Assault" den ersten Titel, für den die Investition in ein Laufwerk lohnte. Entgegen dem trägen Adventure "7th Guest" wurde gigantisch präsentierte Nonstop-Action geboten, den mageren Spielgehalt des gradlinigen Action-Titels verzieh der "Star Wars"-Fan angesichts toller Render-Optik und dröhnendem Film-Soundtrack gerne.

Volle Kraft: Mit dem correalanischen Frachter durch ein Tunnelsystem.

Cockpit-Revolte

Im Playstation-"Rebel Assault" sind Eure Gegner dank Polygon-Natur cleverer und flexibler als im PC-Original, außerdem protzen Factor 5 mit einer Zusatzoption: Während FMV-Raumschiffe die Cockpitansicht bevorzugen, ermöglichen berechnete Jäger einen Perspektivenwechsel: Wer aus der Kanzel-Ansicht die Abmessungen seines Schiffes nicht einschätzen kann, wechselt wie in Nintendos "Star Wing" vom Cockpit in die Außenperspektive. Ihr betrachtet Euren Polygon-Raumer von hinten und könnt Größe sowie Manövrierfähigkeit besser einschätzen. Wer mit vollen Impulstriebwerken durch ein unterirdisches Gangsystem oder die Wartungskorridore einer Raumstation rast, weiß erhöhtes Steuergeschick zu schätzen: Ein Schlenker zuviel, und schon zerschellt Ihr an der Tunnelwand.

Im Cockpit sind die Tunnel-Abstände schwerer einzuschätzen.




Schneller als der klassische Tie-Fighter: Das Tie-Modell "Interceptor".

Was hier kopfüber in den Tunnel stürzt, ist nicht Han Solos Falke, sondern ein correalanischer Frachtraumer.

In der imperialen Station findet Ihr ein komplexes System aus Transport- und Wartungsgängen.

Hinter dem Felsmassiv wird das Feuer auf Euch eröffnet: Auch die Laserstrahlen werden berechnet.

Fast drei Jahre nach dem revolutionären Verkaufserfolg steht endlich der zweite X-Wing startbereit im Hangar.
Kaum hat die Allianz den Todesstern zerstört, spielt Lord Vader schon seinen nächsten Trumpf aus. Der düstere Jedi-Meister sammelt seine Flottenverbände für eine Großoffensive und traktiert die Rebellen mit einer Geheimwaffe. Während PC-Besitzer schon seit einem Vierteljahr die Tie-Jäger durchs All hetzen, dürfen ab Spätsommer auch Playstation-Besitzer gegen das böse Imperium fliegen. Verantwortlich für die Umsetzung ist das deutsche Entwicklungsteam Factor 5. Während 3DO-Version und Mega-CD-Adaption vom ersten Teil an verpixelter Ruckeloptik und schludriger Pad-Abfrage krankten, soll "Rebel Assault 2" gegenüber der PC-Version mit hardwaregerechten Effekten aufgemotzt werden: Wie im Vorgänger rast Euer Rebellenschiff durch gerenderte FMV-Hintergründe und nimmt feindliche Jäger aufs Korn. Während auf dem PC jeder Gegner als separate FMV-Lage über den Hintergrund gelegt wurde, setzt Factor 5 Polygonschiffe ein. 3D-Kontrahenten und Rebellenflitzer verstoßen als rechenintensive Echtzeit-Schiffe zwar gegen die "Rebel Assault"-Tradition, sind aber um einiges pfiffiger als ihre FMV-Kollegen: Anstatt wie die stupiden PC-Gegner immer dieselben Kurse abzufliegen, reagieren die Playstation-Jäger auf Eure Aktionen und wählen unterschiedliche Anflugwinkel. Egal ob Speederbike, Correlleanischer Schrottfrachter oder imperiales Kommandoschiff, die Kölner Profi-Programmierer haben sämtliche FMV-Layer gegen Polygon-Objekte ausgetauscht. Wer um die edle Render-Optik des PC-Vorbilds bangt, darf aufatmen: Die auf ILM-Rechnern gerenderten Hintergründe wurden eins zu eins für die Playstation-Umsetzung übernommen. Ihr rast wie in "Rebel Assault" durch zerklüftete Render-Canyons, manövriert Euer Schiff durch einen Asteroiden-Hagel, braust durch imperiale Schächte und zischt mit dem Speederbike durch den Dschungel eines Waldmondes. Dank FMV-Einspielung kann man sich ganz auf die komplexen 3D-Objekte konzentrieren: Weil Eure Playstation keine aufwendigen Echtzeit-Hintergründe berechnen muß, fallen die Polygonflitzer mit filigranen Texturen und komplexem 3D-Gerüst wesentlich detaillierter als in anderen 3D-Shootern aus.


Rasant: Mit dem Speedbike über den Waldmond Endor.

Der Schußwechsel mit imperialen Sturmtruppen wurde als einziger Level ohne drastische Änderungen auf die Konsole transferiert: Wie auf dem PC stürmen vorberechnete Soldaten hinter Korridor-Winkeln und Kistenverschlägen hervor, auch Laserfeuer und Heldensprite wurden auf dem Großrechner konstruiert. Wie in der Eisplanentenschlacht in "Rebel Assault" stürmt Euer Rebell in einen imperialen Stützpunkt und mischt seine schneeweißen Gegner in "Virtua Cop"-Manier auf: Wer eine Sony-Light-Gun besitzt, stöpselt das Zubehör in den zweiten Joyport und nietet seine Gegner mit der Knarre um.
Wie die Zwischensequenzen bestechen Render-Optik und vorberechnete Gegner mit scharfer FMV-Qualität. Während in den Spielszenarien Computer-Akteure über die Mattscheibe turnen, wurden für die Level-Intros Schauspieler verpflichtet: Anstatt die Filmvorlage ans Messer zu liefern, wurden neue Star-Wars-Szenen gedreht. Die Schauspieler bewegen sich wie in "Wing Commander 3" vor berechneten Kulissen, nur Zubehör wie X-Wing-Cockpits oder Schaltpulte wurden der Requisitenkammer entliehen.
Laut Factor 5 können sich Star-Wars-Fanatiker und Action-Spieler den Titel für den Spätsommer vormerken. Während sich in der letzten Zeit halbherzige PC-Umsetzungen häufen, darf man bei "Rebel Assault 2" wieder auf eine hochwertige Konvertierung hoffen. Wie warten gespannt auf eine Grafikorgie der Sonderklasse. *rb*




Laserduell: Ihr ballert in "Virtua Cop"-Manier Render-Soldaten um.






Kinoreife FMV-Zwischenspänne und brachialer John-Williams-Score: Sämtliche Filmsequenzen wurden an die Hardware-Möglichkeiten der Playstation angepaßt und sehen deutlich besser aus als im PC-Vorbild. Sogar den "Star Wars"-Soundtrack von John Williams hat Factor 5 neu abgemischt.

Im Eulennest



Für die zweite Jahreshälfte brütet die Psygnosis-Eule frischen Nachwuchs aus: Wir präsentieren die potentiellen Playstation-Hits '96.

1995 setzt Psygnosis mit hochkarätigen Titeln wie "Wipe Out" und "Destruction Derby" technische Maßstäbe für Playstation-Software. Mittlerweile hat sich der englische Entwickler zum Rückgrat für Sonys Konsolen-Hardware gemausert, auch 1996 will man mit einem Dutzend Titeln das Playstation-Angebot dominieren: Titel wie "Discworld 2", "Wipeout 2097" oder "Destruction Derby 2" sollen an den Erfolg ihrer Vorgänger anknüpfen. Allerdings verläßt sich Psygnosis nicht nur auf Fortsetzungen, auch eigenständige Neuentwicklungen stehen auf der Release-Liste für die zweite Jahreshälfte. Spiele wie "Athanor" oder "Tenka" sollen als zeitgemäße Polygon-Scharmützel mit überlegener 3D-Technik und futuristischem Flair faszinieren, das Jump'n'Run "Lemmings Platform" setzt mit traumhaften Optiken von Psygnosis' "Flink"-Team als einziger Titel auf Altbewährtes. In den verschiedenen Kästen findet Ihr Einzelheiten zu den Produkten sowie einen persönlichen Steckbrief: Der Aushang verrät Titel und Genre sowie das Erscheinungsdatum. Die ersten vier Spiele sollen dieses Jahr auf den Markt kommen, das 3D-Scharmützel "Tenka" ist erst für '97 ange-

Die Lemminge in ihrem ersten Jump'n'Run. Hinter der opulenten Grafik stecken die Macher des 16-Bit-Spiels "Flink".

Nach zweidimensionalen Puzzle-Exkursen und einem 3D-Denkabenteuer will die wuschelhaarige "Lemmings"-Sippe nun im Jump'n'Run-Genre Fuß fassen. Dabei hilft ihnen das österreichisch/skandinavische Programmierteam, das bereits das Mega-Drive-Hüpfspiel "Flink" inszenierte. Der böse Ed hat die Lemmings-Welt unterjocht und die naiven Nager geknechtet. Während die Sippschaft sturheil auf den Abgrund zumarschiert, faßt sich Ober-Lemming Sir Lummox ein Herz: Der wackere Lemming packt seinen Zauberstab, hüpft durch ein märchenhaftes Jump'n'Run und heizt seinen Gegnern mit Zaubersprüchen und Drehattacken ein. Trotz Hüpf-Mission kann er seine Wurzeln nicht verleugnen: Euer Nager stolpert über Rätsel-Einlagen oder vertrackte 3D-Hintergründe.

Lemming-Zauberer Sir-Lummox faßt sich ein Herz und bekämpft das Böse.

Das Hauptaugenmerk liegt auf traditionellen Hüpf-Elementen, trotzdem knackt Euer Held vereinzelte Puzzles.

In stimmungsvollen Zwischensequenzen weichen die Echtzeit-Figuren vorberechneten Akteuren.

Mit "Sentient" will Psygnosis neue Rollenspiel-Dimensionen eröffnen. Während der Kriminalplot um eine düstere Raumstation und einen ominösen Virus noch nichts Ungewöhnliches birgt, entfaltet der Titel spätestens nach dem ersten Gespräch eine revolutionäre Neuerung. Während Euer Charakter in gerenderten Korridoren nach Hinweisen für seinen Auftrag forscht, gehen die Stationsbewohner selbständig ihrem Tagwerk nach: Die Figuren unterhalten sich, verbreiten Gerüchte, spinnen

Hinterhältig: Der Polygon-Feind hat sich hinter der Ecke an Euch herangepirscht.

Glaubensbekenntnis: Eure Gegner haben eine Buddha-Statue in den Dungeon gesetzt.

Mit dem technisch hochgezüchteten 3D-Shooter "Tenka" verspricht Psygnosis den bislang spektakulärsten Playstation-Titel: Anstatt Euch in konventioneller Genre-Manier durch dreidimensionale Tunnels zu hetzen und Euch mit Sprite-Monstern zu konfrontieren, will man die Hardware optimal nutzen und die komplette Spielwelt aus Polygonen konstruieren. Der Söldner Tenka wird in den Bunker der Weltregierung geschickt, um ein geheimes Genforschungsprojekt auszuspionieren. Tenkas Gegner sind wie die Korridore der unterirdischen Festung aus Polygonen zusammengeschustert. Detaillierte Gesichtstexturen geben Euren Kontrahenten Charakter: Selbst wer seinem Feind Auge in Auge gegenübersteht, soll kaum Verpixelung erkennen. Euer

Name: the fallen
Termin: 2. halbjahr '96
Genre: strategie

"The Fallen" soll als ungewöhnliche Mischung aus Strategie-Elementen, Abenteuer und Simulation begeistern.

In der Zukunft sind die Vereinigten Staaten in kleine Fürstentümer zerrissen: Die skrupellosen "Lords" folgen ihren eigenen Gesetzen und führen untereinander erbitterte Kriege. Allen Parteien ein Dorn im Auge sind die unabhängigen "Fallen": Die ausgestoßenen Wanderer leben als Außenseiter einer verrückten Gesellschaft und suchen ihre Freiheit jenseits des schizophrenen Systems. Wo "Lords" und "Fallen" aufeinandertreffen, herrscht Verwüstung.



Der mittlere Bildschirmausschnitt zeigt die in Echtzeit berechnete 3D-Szenerie.

Ihr führt wahlweise "Lords" oder "Fallen" in die postapokalyptische 3D-Schlacht: Eure Abenteuer führen Euch von der Ostküste Amerikas bis zum Pazifik. Etliche Optionen erlauben Euch umfangreiche Interaktion mit Eurer Umwelt. Die Menüpunkte reichen von banalen Schlacht-Optionen und simpler Finanzplanung bis hin zu Erpressung, Korruption, Glücksspiel und Gewalt. Sämtliche Charaktere sind dank Pseudo-Intelligenz eigenständige Individuen. Spieler mit Forscherdrang erkunden den kompletten Kontinent und genießen maximale Bewegungsfreiheit.

Während Ihr Euren eigenen Krieg austragt, wird in den Polygon-Städten der Alltag simuliert.

Wieder setzten die Psygnosis-Designer auf 3D-Grafik: Alle "Sentient"-Charaktere sind 3D-Figuren und agieren in Echtzeit.

hinter Eurem Rücken fiese Intrigen und ändern auch mal ihre persönliche Meinung. Spielwelt und Informationsnetz werden immer komplexer, ohne regelmäßige Nachforschungen ist Euer Ermittler verloren. Jede Äußerung kann ein wichtiger Hinweis, oft aber auch nur belangloser Smalltalk sein. Kein anderes Rollenspiel protzte bislang mit einer vergleichbaren Charakter-Interaktion. Wir sind auf eine spielbare Version gespannt: "Sentient" verspricht einen Meilenstein für das Genre.

Eine riesige Explosionswelle rast auf Euer Schiff zu. Ob Ihr es rechtzeitig aus dem Hangar schafft?

kündigt. Lediglich "Discworld"-Magier Rincewind ist sich nicht sicher, ob er noch pünktlich zum Fest durch sein zweites Konsolen-Abenteuer stolpert. *rb*

Waffenarsenal reicht von automatischen Geschützen über Mini-Raketen bis hin zu Missiles. Euer Held schleicht durch filigran berechnete Lichtkegel, rutscht über steile Rampen oder duckt sich unter gegnerischen Schußsalven weg. Auch Adventure-Fans sollen nicht zu kurz kommen: Bis Tenka in die Genforschungs-Labors vordringen kann, müßt Ihr zahllose Adventure-Puzzles knacken.


Laut Psygnosis nicht nur ein neuer 3D-Shooter, sondern eine technische Revolution.

Name: athanor
Termin: 2. halbjahr '96
Genre: action-adventure

In den unterirdischen Tunnelsystemen von Athanor begegnet Ihr mythischen Kreaturen.

Die Fantasy-Welt "Athanor" ist eine Computersimulation in ferner Zukunft.

Die Menschen haben es endlich geschafft: In der Zukunft ist die Oberfläche von Mutter Erde unbewohnbar, die wenigen Überlebenden haben sich in die unterirdische Stadt Byzance geflüchtet und führen ein hoffnungsloses Leben voller Entbehrungen. Die einzige Zerstreuung für unsere ausgemergelten Nachfahren sind Abenteuerspiele in virtuellen Computer-Welten: Ihr erkundet in über 200 3D-Schauplätzen das Fantasy-Universum von Athanor und werdet mit Kreaturen aus der griechischen Mythologie konfrontiert. Ihr legt Euch mit dem Stiermenschen Minotaurus an, kämpft gegen dreiköpfige Hydraschlangen oder haut der Schlangenmaid Medusa den schuppigen Schädel runter. Doch kaum habt Ihr genügend Moneten für ein solches Wochenende in Athanor zusammen, werdet Ihr Opfer einer mysteriösen Verschwörung. Finstere Schurken lassen unbescholtene Kunden im Athanor-Universum verschwinden. Adventure-Fans freuen sich über eine stimmungsvolle 3D-Präsentation mit zünftigen Action-Einlagen. Wer auf die deutsche PAL-Version wartet, genießt multilinguale Dialoge.


Sämtliche Schauplätze und Figuren sind gerendert.

Daneben: Im Feuergefecht gegen Morphs zählt nur schnelle Reaktion.

Vorsicht Strahlung: Die fortgeschrittenen Levels konfrontieren Euch mit neuen Gefahren.

Ein Golem überrascht Euch: Ihr habt nur wenig Zeit, das Monstrum durch gezielte Schüsse abzuwehren.

Virtual Flashback



Nicht schießen, ich bin der Koch: Ein Sklave der Morphs winselt bei Eurem Erscheinen um Gnade.

Ein Mann, eine Waffe, eine Mission und viele Feinde: Nach drei Jahren Kälteschlaf hat sich Agent Hart erneut Ärger eingehandelt. Seine Gegner von einst drohen furchtbare Rache zu nehmen.

Die aggressiven Metallspinnen spüren Euch zielsicher auf und schlucken jede Menge Blei.

Eure Mission beginnt. Nachrichten und Tips könnt Ihr zur Gedächtnisauffrischung jederzeit nachlesen.

Eingekreist von unfreundlichen Typen: Tastet Euch langsam vor, um solchen Unpäßlichkeiten zu entgehen.

Psychologische Kriegsführung ist auch den Aliens bekannt: Schlagt ihre Drohungen in den Wind.

Der französische Hersteller Delphine Software schickt Conrad B. Hart in ein neues Abenteuer. Seinen ersten Einsatz absolvierte Hart vor drei Jahren in "Flashback", das 1993 auf dem PC (und später auf sämtlichen Konsolen) wegen der flüssigen Animation für Furore sorgte. In seinem ersten Einsatz litt Conrad unter Gedächtnisschwund und stöberte auf dem Planeten "Morph" nach seiner Identität. Der neuen Playstation-Fortsetzung spendierte Delphine eine zusätzliche Dimension: Statt in die Seitenansicht versetzt Euch "Fade to Black" direkt ins Geschehen, das auf dem Gefängnisplaneten "New Alcatraz" startet. Eine imaginäre Kamera folgt Euren Schritten, zoomt bei Feuergefechten heran und erlaubt den Blick in alle Richtungen. Nachdem ein Fluchthelfer den haßerfüllten Aufseher per Kopfschuß beseitigt, Euch mit Kennkarte und Pistole ausgerüstet und ein erstes Missionsziel vorgegeben hat, seid Ihr allein. Ihr stolpert durch eine feindliche Umgebung, die Ihr sowohl mit schneller Schußhand als auch mit Köpfchen erkundet. Flüchtling Conrad öffnet Türen und Schränke, benutzt Lifte und setzt seine Ausrüstung ein. Schleicht ein Feind um die nächste Ecke, wird Eure Zielauffassung aktiv: Ihr zieht die Knarre und nehmt im Ballermodus die Kampfposition ein. Jetzt könnt Ihr Wachroboter oder Echsen-Aliens aufs Korn nehmen. Vergeßt im Eifer des Gefechts aber das Nachladen nicht. Gefahren lauern überall: Mechanische Spinnen bemerken Euer Auftauchen und marschieren heran, Aliens demoralisieren Euch vor dem Angriff und Kameras aktivieren Laseranlagen. Mit Hilfe von Nachrichten und Tips bleibt Ihr ständig auf dem Laufenden. Speichern könnt Ihr sowohl über Memory-Card als auch Paßwörter. Vor- und Zwischenfilmchen in hoher Qualität erfreuen Renderfans.

"Fade to Black" verlegt ein bekanntes Konzept in eine neue 3-D Umgebung und bleibt alten Stärken treu: Die vielfältigen Steuermöglichkeiten (Laufen, Ducken, Springen, Blick- und Kampfmodi) Eures Helden erlauben die problemlose Erforschung der virtuellen Mauern. ***cb***











Der Renderfilm am Anfang erzählt Euch die unglücklichen Umstände, die zu Harts Gefängnisaufenthalt führen. Rechts unten seht Ihr den fiesen Morph-Gefängnisleiter. Sekunden später wird er tot sein: Euer Kumpel nimmt keine Gefangenen.

Mo-Fr 12-20 Uhr
Sa 12-18 Uhr

A.B. GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

MEGA DRIVE

Adapter us/jp/dt 39,95
Batman forever dt 99,95
Clay Fighter dt 99,95
Donald D. in M. M. dt 109,95
FIFA'96 dt 99,95
ISS Deluxe dt 119,95
Justice League dt 99,95
König der Löwen dt 99,95
Light Crusader dt 119,95
Markos Magic Footb. dt 79,95
Micro Machines'96 dt 99,95
NBA Jam T.E. dt 99,95
NHL'96 dt 99,95
Paws of Fury dt 79,95
Phantasy Star IV dt 109,95
Rise of the Robots dt 79,95
Shadowrun us 89,95
Sonic vs. Knuckles dt 99,95
Stargate dt 79,95
True Lies dt 99,95
Turtles dt 59,95
Turtles Tournament dt 59,95
Wolverine dt 69,95
WWF Wrestl. Arcade dt 119,95

SUPER-NES DEUTSCH

Action Replay III dt 89,95
Asterix und Obelix dt 129,95
Batman Forever dt 79,95
Captain Comando dt 49,95
Demolition Man dt 99,95
Donald in Maui M. dt 129,95!
Donkey Kong C. II dt 124,95
Dschungelbuch dt 99,95
Earthworm Jim II dt 119,95
FIFA'96 dt 109,95
Final Fight 3 dt 119,95
Foreman for real dt 119,95
Heberekes Popoitto dt 89,95
Hulk dt 49,95
Int.Supers.Soccer2 dt 129,95
Kirbys Ghost Trap dt 99,95
Mechwarrior 3050 dt 109,95
Megaman X 3 dt 109,95
Mickey & Minnie dt 109,95
Micromachines 2 dt 119,95
NBA Give'n'Go dt 119,95
NBA Live'96 dt 109,95
NHL 96 dt 109,95
Pinocchio dt 129,95!
Pop'n Twinbee II dt 89,95
Prehistorik Man dt 109,95
Revolution X dt 99,95
Sim City dt 99,95
Star Trek: Next Gen. dt 109,95
Super Bomberman III dt 119,95
Super Mario Kart dt 69,95
Super Mario W. II dt 109,95
Tetris II dt 109,95
Theme Park dt 109,95
Tim in Tibet dt 129,95
Toy Story dt 129,95!
Urban Strike dt 109,95
Utopia dt 99,95
Weapon Lord dt 119,95
Wild Guns dt 109,95
WWF W. Arcade dt 119,95
Zelda III dt 99,95

SUPER-NES IMPORT

Civilization us 139,95
Front Mission II jp 149,95
PTO II us 139,95
Romance IV us 159,95
Sim City 2000 us 139,95!
War us 149,95

SUPER NES ADVENTURE & ROLLENSPIELE

US-Adapter dt/us/jp 39,95
Brain Lord us 129,95
Breath of Fire II dt 129,95
Chrono Trigger us 149,95
Final Fantasy III us 149,95
Illusion of Time dt 109,95
Robotrek us 139,95
Secret of Mana dt 109,95
Secret of Mana II jp 199,95
Secret of Everm. dt 109,95
Secret of the stars us 129,95
Shadowrun dt 129,95
Super Mario RPG jp 199,95

SUPER NES HINTBOOKS

Chrono Trigger us 49,95
DKC II Hintbook dt 24,95
Final Fant. III P. Guide us 49,95
Final Fant. III H.book us 59,95

SONY HARDWARE

Sony+Demo CD dt 499,-
Action Replay 99,95
Antennenkabel dt 49,95
Arcade Joypad Fire dt 44,95
Control Pad ASCII dt 49,95
Control Pad TurboFire dt 59,95
HyberJoyPad Fire dt 59,95
Infrarot Joypads dt 99,95
Joypad (SONY) dt 59,95
Joypad Verlängerung dt 24,95
Joystick ASCII dt 109,95
Link Kabel dt 59,95
Lenkrad us 149,95
Memory Card dt 49,95
Mouse dt 59,95
MultiTap 4-Spieler dt 69,95
NeGcon Contr. dt 89,95
RGB-Kabel dt 39,95

SONY SOFTWARE DEUTSCH

A-Train dt 99,95!
Actua Golf dt 89,95!
Adidas P.S.Soccer dt 99,95!
Aftershock dt 89,95!
Aftermath dt 99,95!
Agile Warrior dt 89,95
Air Combat dt 89,95
Alien Trilogy dt 89,95
Alien Trilogy (unzens.Version-pal) dt
Alien Virus dt 89,95!
Alone i.t. Dark II dt 89,95!
Assault Riggs dt 89,95
Beyond the Beyond dt 99,95!
Casper dt 99,95!
Chaos Control dt 89,95!
Chessmaster 3D dt 89,95!
Chronicl. o.t. Sword dt 99,95!
Crtiticom dt 99,95
Cyberia dt 99,95!
CyberSled dt 89,95
CyberSpeed dt 89,95
D dt 89,95
Defcon 5 dt 89,95
Descent dt 99,95!
Destruction Derby dt 94,95
Disc World (deutsch) dt 89,95
Endorfun dt 89,95!
Extereme Sports dt 89,95
F.Thomas Big Hurt dt 99,95!
FIFA Soccer'96 dt 99,95
FIA F1 Formula One dt 99,95!
Galaxy Fight dt 99,95!
Geom Cube Blockout dt 89,95!
Gex dt 99,95
Goal Storm dt 99,95
Harball dt 89,95!
Hebereke Popoitto dt 89,95
Hi Octane dt 89,95
Horned Owl dt 99,95!
Impossible Mission dt 99,95!
John Madden F. dt 89,95!
Johny Bazookatone dt 79,95
Jumping Flash dt 89,95
Jupiter Strike dt 89,95
Kileak the Blood dt 89,95
Krazy Ivan dt 89,95
Lemmings 3D dt 89,95
Loaded dt 89,95
Lone Soldier dt 89,95
Lone Soldier (unzens.Version-pal) dt 89,95
Magic Carpet dt 99,95
Mickys Wild Adv. dt 89,95
Motor Toon GP dt 89,95!
Museum Piece 1 dt 99,95!
Myst dt 99,95!
NBA Jam T.E. dt 95,95
NBA Live'96 dt 99,95!
NBA Total'96 dt 89,95
NHL Face Off dt 99,95!
Need f. Speed dt 99,95
NFL Quaterb.'96 dt 89,95!
Nova Storm dt 89,95
Off World Inter. dt 99,95!
Onside Soccer dt 89,95!
Panzer General dt 89,95
Parodius deluxe dt 89,95
PGA Tour Golf'96 dt 89,95
Philosoma dt 89,95
Pinball dt 99,95!
Power Surf Tennis dt 89,95
Primal Rage dt 89,95!
Psy. Detective dt 99,95
Raiden Project dt 89,95
Rapid Reload dt 89,95
Rayman dt 89,95
Raven Project dt 89,95!
Resident Evil (pal) dt 99,95!
Return Fire dt 99,95!
Revolution X dt 89,95!
Ridge Racer dt 99,95
Ridge Racer II dt 99,95!
Rise o.t. Rob. II dt 89,95!
Road Rash dt 89,95
Run Soccer dt 89,95
ShellShock dt 79,95!
Shock Wave dt 89,95
Silver Load dt 99,95!
Sim City 2000 dt 99,95!
Slayer dt 89,95!
Space Hulk dt 99,95!
Starblade Alpha dt 89,95
Street Racer dt 89,95!
S.fighter-The Movie dt 99,95
Streetfigh. Zero dt 99,95!
Striker'96 dt 89,95
Syndicate Wars dt 99,95!
Tekken dt 99,95
The Hive dt 89,95!
Theme Park dt 89,95
Thunderhawk II dt 89,95
Time Commando dt 99,95!
Toshinden dt 89,95
Toshinden II dt 99,95!
True Pinball dt 89,95!
Twisted Metal dt 89,95
Vidgrid dt 89,95!
Viewpoint dt 89,95!
Virtual Snooker dt 99,95!
Warhammer dt 89,95!
Warhawk dt 89,95
Waterworld dt 99,95!
Wetlands dt 89,95!
Wing Commander 3 dt 99,95
WipEout dt 99,95
World Cup Golf dt 89,95
Worms dt 89,95
WWF Arcade dt 99,95
X-Com - UFO dt 99,95
X-Men dt 89,95!
Zero Divide dt 89,95

SONY SOFTWARE IMPORT

Resident Evil
Tekken II jp 139,95

SATURN HARDWARE

Saturn+1 Pad dt 499,-
Action Replay dt 99,95
Adapter us/dt/jp 59,95
6-Player-Adapter jp 99,95
Antennenkabel dt 59,95
Backup Memory dt 99,95
Control Pad dt 39,95
Control Pad Turbo dt 29,95
Control Pad T. Fire dt 39,95
InfraRot-Pads dt 99,95
RGB-Kabel dt 29,95
Lenkrad dt 129,95
Maus jp 89,95
Mission Stick us 159,95
Photo-CD-System dt 59,95
Video CD-Karte dt 324,95
Virtua-Stick dt 89,95

DER KNALLER
•SEGA SATURN dt
•Sony PSX
je nur DM 499,-
(inkl. 1 Pad)

SATURN SOFTWARE DEUTSCH

Aftermath dt 99,95!
Alien Trilogy dt 99,95!
Blackfire dt 99,95!
Bug! dt 99,95
Casper dt 99,95!
Clockwork Knight dt 89,95
Congo dt 109,95!
Cyber Speedway dt 99,95
Cyberia dt 99,95
Descent dt 109,95!
Destruction Derby dt 94,95!
Digital Pinball dt 99,95
Discworld dt 89,95!
Daytona USA dt 79,95
F-1 Challenge dt 99,95
FIFA Soccer '96 dt 89,95
Galactic Attack dt 99,95
Galaxy Fight dt 99,95
Hyper Blade dt 99,95!
Lemmings 3D dt 89,95
Magic Carpet dt 99,95
Myst dt 99,95
Mystaria dt 99,95
NBA Basketball dt 99,95!
NBA Jam T.E. dt 99,95
NFL Quater.'96 dt 89,95!
NHL All Star Hockey dt 99,95
Panzer Dragoon dt 79,95
Panzer General dt 89,95!
Parodius dt 89,95
Peeble Beach Golf dt 89,95
Primal Rage dt 99,95!
Rayman dt 89,95
Revolution X dt 89,95
Rise o.t.Robots II dt 89,95!
Road Rash dt 99,95!
Sega Rally dt 99,95
Sega Tennis dt 99,95!
Shellshock dt 99,95!
Shinobi X dt 89,95
Shockwave Assault dt 99,95!
Sim City 2000 dt 99,95
Slam'n'Jam dt 99,95!
Slayer dt 99,95!
Street Fighter Zero dt 99,95!
Street Fi. the Movie dt 99,95
Street Racer dt 89,95!
The Duell dt 99,95!
The Horde dt 99,95!
The Man.o.t.h.Souls dt 119,95
Theme Park dt 89,95
Thunderhawk II dt 99,95
Thunderhawk II (unzens.Version-pal) dt 99,95
Tohshinden dt 99,95
Victory Boxing dt 99,95
Victory Goal dt 79,95
Virtua Cop+Gun dt 149,95
Virtua Fighter 2 dt 99,95
Virtua Fighter Remix dt 68,95
Virtual Golf dt 99,95!
Virt. Hang On dt 99,95
Virt. Racing dt 99,95
Virt. Snooker dt 99,95!
Virt. Soccer dt 109,95!
Wing Arms dt 99,95
Wipe Out dt 89,95!
World Cup Golf dt 99,95!
World S. Baseball dt 99,95
Worms dt 89,95
X-Men dt 99,95!

SATURN SOFTWARE IMPORT

Castlevania us 139,95!
Darius Gaiden jp 129,95
Dark Stalker jp 139,95
Galaxy Fight jp 119,95
Gradius Deluxe P. jp 139,95
In the Hunt jp 119,95
Legend of Eldean jp 149,95!
Legend of Thor jp 149,95!
Lode Runner jp 119,95
King of Fighters'95 jp 139,95
Mr.Bones Adv. us 139,95!
Overkill jp 149,95!
Panzer Dragoon II jp 139,95
Romance IV us 139,95
Shining Wisdom us 129,95!
Street Fighter Zero jp 119,95
The Man. o.t.h. Souls us 89,95
Theme Park us 99,95
Victory Goal'96 jp 129,95
Virtua Fighter jp 39,95
Virtua Fighter 2 us 119,95
Virtua Fighter Remix jp 39,95
Winning Post jp 119,95!
World Adv. Mil.Com. jp 169,95
World Adv.Mil.Com.2 jp 119,95
World Cup Golf us 119,95
World War II Sim. jp 159,95!

NEO GEO CD HARD/SOFTWARE

Neo Geo CD PAL 299,95*
Neo Geo CD NTSC 299,95*
Fatal Fury III us 69,95*
Galaxy Fight us 89,95
King of Fighters'94 us 69,95*
King of Fighters'95 us 89,95
Pulstar us 89,95
Street Hoop us 89,95
Super Sidekicks II us 69,95*
Super Sidekicks II jp 59,95*
Super Sidekicks III us 89,95
World Heroes Perfect us 69,95*
World Heroes Perf. us 89,95

3DO HARD/SOFTWARE

3DO PAL 399,95*
3DO NTSC 399,95*
Blade Force us 79,95
Burning Soldier us 59,95*
Demolition Man us 49,95*
Dreagons Lair us 29,95*
Gex us 49,95*
Guardian War us 59,95*
Hell us 69,95*
Immercenary us 49,95*
Iron Angel us 59,95*
Jammit us 59,95*
John Madd. Football us 49,95*
Jurrasic Park us 59,95*
Lemmings us 59,95*
Monster Manor us 59,95*
Night Trap us 69,95*
Nova Storm us 59,95*
Off World Interceptor us 49,95*
Out of this World us 49,95*
Pataank us 39,95*
Pebble Beach Golf us 49,95*
Real Pinball us 49,95*
Return Fire us 69,95*
Road Rash us 69,95*
Seal of Pharaoh us 59,95*
Sewer Shark us 49,95*
Shock Wave us 49,95*
S.wave.: Op. J.gate dt 59,95*
Slayer us 69,95*
Soccer Kid us 49,95*
Star Blade us 49,95*
Stellar 7 us 39,95*
Strahl us 49,95*
Subreme Warrior us 69,95*
The Horde us 59,95*
The Inor. Machine us 39,95*
Theme Park dt 59,95*
Toon Time us 29,95*
Twisted us 29,95*

JAGUAR HARD/SOFTWARE

Jaguar PAL 199,95*
Jaguar NTSC 199,95*
Bubsy dt 59,95*
Club Drive dt 49,95*
Crescent Galaxy dt 59,95*
Dino Dudes dt 59,95*
Flip Out dt 89,95
Iron Soldier dt 79,95*
Kasumi Nunja dt 79,95*
Pinball Fantasies dt 89,95
Raiden dt 59,95*
Sensible Soccer dt 89,95
Zool II dt 59,95*

Sega-NOMAD 399,95

Spiele mit „!" sind bei Drucklegung noch nicht lieferbar, nutzen Sie unseren Vorbestellservice!!!
Spiele mit * sind Gebrauchtspiele • Andere Systeme auf Anfrage

Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto 6,95 + NN
Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!! Komplette Preislisten für SNES, MegaDrive & Mega CD können angefordert werden!!!

0451 – 8717555

A.B. Games • Meinsdorfer Weg 30 • 23701 Eutin • Nur Versand

Ab 300,– DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität

Händler willkommen! Fax: 0451–8717565



Um den Gegner zu überraschen, schleicht Ihr im Tiefflug durch ein Flußtal.

Zwei abgefeuerte Raketen suchen sich ihr Ziel hinter dem Hügel.

Die 3D-Routinen von "Gunship" ermöglichen die Gestaltung realistischer Umgebungen.

FLIEGENDE FESTUNG

Nach einer radikalen Generalüberholung steigen die Helis wieder auf: Die Playstation-Version von "Gunship" lockt mit runderneuerter Technik in die Kampfzone.

Der Ausgangspunkt Eurer Missionen ist ein NATO-Fliegerhorst in Deutschland.

In der Außenansicht steuert Ihr über das gegnerische Flugfeld.

Links: Konsultiert die Missionskarte, um nicht den Überblick zu verlieren.

Das Mission-Briefing erinnert Euch an die Prioritäten des Einsatzes.

Hinter den Transportmaschinen erkennt Ihr rauchende Trümmer.

Die "Gunship"-Geschichte begann vor zehn Jahren auf dem C-64. Damals schuf eine Handvoll begeisterter Programmierer, unter Führung von Sid Meier, eine vielgepriesene Hubschraubersimulation, die nach Umsetzungen auf Amiga und PC 1991 als "Gunship 2000" fortgesetzt wurde. Auch Mega-Drive-Besitzer flogen unter dem "Gunship"-Logo, allerdings in einem völlig anderen Spiel, das mit dem Original nur den Namen teilte. Jetzt werkeln die Microprose-Designer an den letzten Details der brandneuen Playstation-Fassung. Das ambitionierte Projekt verpaßt dem Simulator eine völlig neue audiovisuelle Präsentation. Die Fähigkeiten der Playstation ermöglichen Effekte, die anderen Versionen vorenthalten blieben: Ihr durchfliegt sanft scrollendes Polygon-Terrain mit Hügeln und Tälern, das mit realistischen, schattierten Texturen versehen wurde. Verschiedene Wetterbedingungen und Tageslichtveränderungen unterstreichen die Realitätsnähe, selbst das Cockpit wirkt jetzt übersichtlicher und räumlicher. Spielerisch wird für jeden Geschmack etwas geboten: Action-Liebhaber wählen den Arcademodus, wo Shoot'em-Up Action pur angesagt ist. Simulationsfreaks wählen den "Campaign-Mode" und entscheiden sich für eines von zwei Szenarios. Im Persischen Golf

Natur und Mensch: Vor den Bäumen wartet ein Jeep.



Geblendet: Links oben blitzt ein "Flare"-Lichtreflex.



Ihr durchsucht das weitläufige Canyontal im Irak, um versprengte Truppenteile aufzuspüren.

In der Außenansicht erlebt Ihr aus nächster Nähe die Explosion eines Feindpanzers mit.



Auch im irakischen und kuwaitischen Wüstenregionen bewundert Ihr detailliert gestaltetes Terrain.

Ein feindlicher Stützpunkt liegt vor Euch. Nehmt die Ziele nacheinander aufs Korn.



Tod und Verderben: Wo Ihr auftaucht, steigen Rauchwolken in den Himmel.

Durch geschickte Manöver am Boden erwischt: Raketen los!

Der Flegel voraus wird gleich abschmieren...

bekommt Ihr es mit mit den vereinten Streitkräften von Iran und Irak zu tun, die erneut Kuwait sowie Saudi-Arabien ans Leder wollen. Historisch akkurat verteidigt Ihr Ölfelder und jagt die feindlichen Truppen aus der okkupierten Zone. Die "Central Europe" Operation sieht als Einsatzort Deutschland vor: Die Ex-UdSSR fällt in Chaos und Anarchie. Kriegshungrige Betonköpfe bemächtigen sich der Armee und führen sie in einen blutigen Feldzug. Während sie über das "befreite" Polen westwärts fluten, bittet die NATO um Eure Hilfe. Ihr kämpft Euch gegen harten Widerstand in Wäldern und Städten vor. Zur Motivation betrachtet Ihr Full-Motion-Videos des anwählbaren "AH-64 Apache" Helis aus dem Golfkrieg, die vom Hersteller McDonnell Douglas zur Verfügung gestellt wurden. Mißfällt Euch die Leistung dieses Boliden, habt Ihr noch vier weitere Modelle wie den "Comanche" zur Wahl.

"Gunship" macht in der Demoversion einen vielversprechenden Eindruck: Flüssige Grafik und vielseitige Missionen lassen einen absoluten Qualitätstitel erwarten. Microprose will trotz des heiklen Irak-Themas keine zensierte Fassung veröffentlichen. Geplant ist der Einsatz für Juli, eine eingedeutschte Version ist wahrscheinlich. *cb*

Der Tower hat einen Volltreffer abgekriegt und ist in Rauchschwaden gehüllt.

"River Raid": Von Kanonenbooten gab's in der Demo noch nichts zu sehen.

TOP GUN

Akademie, Abschluß, Abschuß: In Microprose' zweitem Luftkampfepos ist Action pur angesagt. Als Kadett mit Lizenz zum Fliegen jagt Ihr Bösewichte quer über den Globus. Wer den "Top Gun"-Film zu kurz fand, sorgt jetzt selber für Rabbatz im Luftraum.

Maverick, Euer Alter Ego, steht vor dem Examen an der Flugakademie. Ihr sorgt für einen Prädikatsabschluß beim abschließenden Flugtest, um danach in drei "Campaigns" mit insgesamt über 30 Einsätzen den Luftmacho rauszukehren. Ein geheimnisvoller Gegner, der die Welt in Aufruhr versetzt, liefert Euch und Eurer Staffel einen Kampf auf Leben und Tod. Im Gegensatz zu "Gunship" ist bei "Top Gun - Fire at Will!" kein Simulations-Modus enthalten: Der Titel verspricht knallhartes Geballere im "Afterburner"-Stil, jedoch durch Texturemap-Umgebung, Extrawaffen (u.a. Mirv Dreifach-Sprengköpfe) und optionaler Simpel-Cockpitperspektive aufgebohrt. Zusätzlich werden "Top Gun"-Filmschnipsel und neugedrehte Sequenzen (teils mit den Original-Schauspielern) gereicht, um das patriotische Filmambiente zu bewahren.

Der deutsche Start von Maverick und seiner "F-14 Tomcat" ist schon für Juni vorgesehen. *cb*



Während die feindliche Maschine im Feuerball verglüht, jagt Maverick auf das nächste Ziel zu.



Auch über dem Meer wird verbittert gekämpft.

Ein feindliches Flugzeug genau im Visier: Ihr könnt auch die Cockpitansicht wählen.



Gnadenloser Raketenangriff auf die vor Euch liegenden Bodenziele: Nach dem "Lock" drückt Ihr ab.



Ihr dreht ab, um die auf dem Radar erkennbaren Verfolger zu bekämpfen.



Die ging nicht daneben: Hoffentlich war der Feuerball nicht Euer Flügelmann!

Eine feindliche Rakete hat ihr Ziel verfehlt. Fliegt eine Schleife und zahlt's dem Verfolger heim!

WORK IN PROGRESS

AMOK ACTION

Wumm, Tod der Schaltkonsole: Die zerstörungswütigen Cyberagenten demolieren auch die Einrichtung.

Gegner von rechts: Ein kurzer Druck auf den Kreis-Button nimmt die Schergen ins Visier.

Hemmungsloses Massaker: Ihr tötet einen Wächter und zertrümmert mit Faustschlägen die Fässer.

Gemeiner als ihre menschlichen Kollegen: Die fliegenden Roboter-Dronen zielen besonders genau und pumpen Euch mit Plasma-Partikeln voll.

Nach Capcoms Gewissenswandel fährt auch Konami in blutigen Kielwassern. Mit dem Future-Massaker "Project Overkill" debütieren die Japaner im Splatter-Genre.

Während Konami als renommierter Nippon-Entwickler in der Vergangenheit auf kinderfreundliche Helden wie den Nager "Rocket Knight" oder die "Castlevania"-Sippe gesetzt hat, sind in der 32Bit-Generation radikalere Charaktere gefragt. Konami geht mit der Zeit und paßt sich der brutalen Baller-Welle an. Wo noch vor kurzem possierliche Zeichentrickfiguren über den Fernseher hopsten, stiefelt heute ein bulliges Söldnerquartett durch die 32-Bit-Generation und nietet in einer isometrischen Action-Zukunft hemmungslos Gegner um. Die vier Render-Buben latschen durch einen futuristischen Konzern-Komplex und räumen in zeitgemäßer Splatter-Manier auf: Habt Ihr einen Söldner gewählt (siehe Kasten) und Euch im "Mission Briefing" informiert, wird der Zerstörung gefrönt. Der Agent Eurer Wahl marschiert durch isometrische Korridore, riesige Fabrikhallen und ballert Wächterheere über den Haufen. Egal, ob Anzugträger, vierschrötiger Nahkämpfer oder klobiger Mutant: Wo Euer Söldner zuschlägt, bleibt kein Cyberauge trocken. Mit seiner Munition geht der weitsichtige Rambo sparsam um. Die Knarre wird nur ausgepackt, wenn eine ganze Gegnertraube im Schußfeld lauert, Nahkämpfe werden in Handarbeit erledigt. Nach einem heftigen Schußwechsel bleibt von Euren Render-Gegnern nicht viel übrig: Über den Bildschirm flackert heftiges Mündungsfeuer, aus den Lautsprechern

Teleporter-Abschied: Euer Held wird zum nächsten Levelabschnitt gebeamt.

SPLATTER-QUARTETT

Athena und ihr Level-Resümee: Wie viele Gegner wurden massakriert?

Wer's nicht rechtzeitig zum Ausgang schafft, funkt mit letzter Kraft eine Verstärkungsmeldung an das vierköpfige Mutanten-Team. Dann stürmt der nächste Cyborg-Krieger ins Konzern-Gebäude. Jedes Team-Mitglied wird bei Bedarf als Extra-Leben verheizt, außerdem dürft Ihr vor jedem Neuabschnitt eine Charakterwahl treffen: Ihr entscheidet Euch für einen langhaarigen Einzelkämpfer, wählt die blonde Scharfschützin Athena, einen Reptilsöldner oder einen bulligen Grünling. Wer mit einem Kämpfer nicht zurecht kommt, forscht im nächsten Level nach seinem Favoriten: Ihr stellt Euch auf die Geschwindigkeit oder Zielgenauigkeit der neuen Figur ein, die Panzerung Eures Lieblings-Helden entscheidet über Energie-Verlust. Allerdings ist der Mordbube Eurer Wahl nicht gegen jedes Übel gefeit. In jedem Level lauern andere Gefahren. Flexible Figuren-Wahl ist oft der sicherste Schlüssel zum Erfolg.



Nach Besichtigung des Einsatzziels wählt Ihr im Mission-Briefing den optimal geeigneten Mutanten aus.



Im Mission-Briefing: Eine detaillierte Render-Optik zeigt Euer Einsatzgebiet.

Einsatz-Karte, die zweite: Nach der Level-Anwahl zoomt die Kamera auf einen spezifischen Komplex.

Grunz, grunz: Der blaue Schweine-Mutant frißt etliche Magazine und überfällt Euch oft im Dutzend.

Wer auf seine Gegner ballert, sieht keine fliegenden Projektile: Nur das Mündungsfeuer blitzt auf.

dröhnt brachiales MG-Geknattere und Kugelpeitschen. Wer durch Eure Schußlinie latscht, wird in seine Einzelteile zerlegt. Der Getroffene läßt die Wumme sinken und bricht kreischend zusammen. Während die Kollegen des Gefallenen schleunigst den Rückzug antreten, trampelt Euer Meister-Metzger achtlos durch die Gegnerfront und hinterläßt eine dezente Vernichtungsspur. Wer beim Kampf gegen Euren Mutanten vor einer Wand kauert, endet als Raumverzierung: Ein Schuß, und schon kleben die Überreste des aufdringlichen Fieslings an der Stahlwand. Noch hinterlistiger ist der Sieg durch den gemeinen Faustschlag: Euer Cyborg-Söldner hämmert seine Feinde mit kybernetisch verstärkter Servo-Faust in den Beton. Der erste Schlag zwingt Eure Opfer in die Knie, der zweite bricht dem geschwächten Gegner das Genick.

Während Ihr auf Schritt und Tritt die Wachmannschaften lichtet, macht Euer Held bei seinem Ableben eine jugendfreiere Figur: Der Cyborg sinkt keuchend in die Knie und plumpst mit der Nase voraus auf den Fußboden. Der Anblick ist absolut steril und garantiert gewaltfrei.

Wer sich allerdings nur aufs stupide Metzeln konzentriert und sabbernd vorm Fernseher hockt, kommt nicht weit. Taktisches Feingefühl und Improvisationstalent sind genauso gefragt wie kompromißloses Durchgreifen: Eure Figur schleicht sich an Gegner heran und greift den unaufmerksamen Feind hinterrücks an, lauert hinter einer Gangbiegung oder lockt die Gegner in einen Engpaß. Ein kurzer Schußwechsel, ein paar Schreie: Euer Mutant schlurft um die nächste Ecke und forscht nach dem Schlüssel. Wer in einem Winkel des Labyrinths fündig wird, stöbert das nächste Terminal auf und knackt die Stahlschotten zum Folge-Level: Hinter dem Portal steigt Euer Kämpfer auf einen Teleporter und zieht sich zum "Mission Briefing" zurück: Ein kurzer Text verrät, ob Ihr alle Level-Truppen an die Wand nageln, ein Sprengstoffdepot vernichten oder ein Trinkwasser-Bassin mit Giftpulver verfeinern sollt. Eine Karte mit Streckengitter zeigt die Level-Struktur: Ihr legt einen Abschnitt für Eure Route fest und teleportiert in den neuen Level. Bevor Ihr drauflosballert, werft Ihr zur Neuorientierung einen Blick auf die Automap. Action-Spieler mit Playstation erwarten "Project Overkill" zum Jahresende. Baller-Fetischisten mit starken Nerven können's kaum erwarten: Technisch zeitgemäße Präsentation und dramatischer Soundtrack fesseln, unsere Vorab-CD überzeugte mit griffiger Steuerung und taktischer Komponente auch unsere Isometrik-Skeptiker. *rb/cb*





Zu viele Mutanten auf einmal: Euch bleibt nur noch die Flucht.



Um Euren Cyber-Agenten nicht mit Wand-Optik zu verdecken, wird der Transparenz-Modus genutzt.

Klarer Fall: Hier wart Ihr schon. Wer zu faul ist, die Automap zu beachten, der orientiert sich an der unübersehbaren Spur der Verwüstung.



TALK SHOW

name: RAINER ZIPP

firma: ACCLAIM
position: MARKETING DIRECTOR

motto: Be always the Best

Nach erfolgreichem Abitur widmete sich Rainer Zipp der Lehre zum Industriekaufmann. Die Ausbildung in der Tasche, folgte das Studium von Werbewirtschaft und Marketing, das ihn wenige Jahre später für den Job als Etatdirektor der Werbeagentur Mengersen & Sennholz qualifizierte. Zwei Jahre kümmerte sich Rainer Zipp um die Zahlenkolonnen, bis er 1989 zum Jeans-Hersteller Wrangler wechselte. Seine Position als Marketing Manager verließ er schließlich im Herbst 94, um beim Münchner Spielegiganten Acclaim die Stellung des Marketing Director zu besetzen.

? Kaum eine Woche vergeht, ohne daß Acclaim den Kauf eines weiteren Unternehmens bekanntgibt. Welches Konzept steckt hinter der Kauflust, wo schlagt Ihr in den kommenden Monaten zu?

Zipp: Mit dem Kauf, der Zusammenarbeit und der Kooperation von hochkarätigen Entertainment-Software-Firmen wollen wir unsere Position im Markt weiter ausbauen und den Endverbraucher mit noch mehr guten Spielen verwöhnen. Diese Firmen ermöglichen uns, Spitzentitel für PCs und 32-Bit-Konsolen zu veröffentlichen und zusätzlich mit Hochdruck an Nintendo-64-Titeln zu arbeiten. Wir beobachten und analysieren ständig, welche Möglichkeiten und Kooperationen der Markt bietet. Über konkrete Absichten können wir im Moment leider nichts sagen.

? Acclaim ist im 32-Bit-Bereich seit längerem aktiv, auch für das Nintendo 64 kündigt sich mit „Turok" das erste Spiel an. Bei welchen Konsolen liegen 1996 die Prioritäten?

Zipp: Natürlich werden wir auch in Zukunft High-End-32-Bit-Spiele für Playstation und Saturn produzieren. Wir haben gerade alle noch anstehenden Entwicklungen für 16-Bit-Konsolen gestoppt, weil die Marktresonanz unbefriedigend war. Dafür bauen wir im Augenblick unsere Spieleentwicklung für PC-CD-ROM enorm aus. Und nicht zu vergessen: Als einer der ersten Mitglieder des Dreamteams haben wir bereits jetzt sechs Nintendo-64-Titel in Vorbereitung, wobei einer davon „Turok - The Dinosaur Hunter" ist. Wir werden aber auch ein Fußballspiel veröffentlichen.

? Wie wird in Zukunft das Verhältnis zwischen PC- und Konsolen-Spielen aussehen?

Zipp: Beide Märkte haben ihre Berechtigung und sind für uns wichtig. Wir waren noch nie auf ein System fixiert und sind vor vier Monaten in den PC-Markt eingestiegen. In dieser Zeit haben wir bereits wichtige Erfolgsspiele wie „Stonekeep", „Dungeon Master 2" und „WWF Wrestlemania" veröffentlicht und werden dieses Feld noch stärker ausbauen. In Zukunft bieten wir bei gleichbleibender Anzahl von Videospielen vermehrt PC-Produkte an.

? Apropos Produkt-Entwicklung: Ist es geplant, in Deutschland eine Entwicklungsabteilung mit Programmierern, Grafikern und Sound-Fachleuten aufzubauen?

Zipp: Im Augenblick nicht, wir sind aber offen für alles. Leider haben wir aus Deutschland keine Angebote von Programmierteams bekommen; aber wie gesagt, machbar ist alles. Falls also irgendwer ein phantastisches Spiel programmiert hat, das weltweit erfolgreich vermarktet werden soll – meldet Euch bei uns.
Unsere internationalen Spiele-Entwickler werden in Zukunft aber auch exklusiv für Deutschland Titel programmieren, um besser auf die Bedürfnisse des deutschen Marktes eingehen zu können.

? Würdet Ihr soweit gehen, eine speziell auf Deutschland zugeschnittene Lizenz zu erwerben?

Zipp: Ja, wenn wir vom Markterfolg des Produktes überzeugt sind. Eine gute Lizenz wäre zum Beispiel "Hugo" (eine interaktive Spieleshow auf Kabel 1, Anmerkung der Redaktion) gewesen, doch die Rechte wurden leider schon vor meiner Zeit bei Acclaim vergeben.

? Welchen Stellenwert haben in Zukunft Lizenzen? Wird Acclaim weiterhin Spiele zu Comic, TV und Film veröffentlichen oder geht der Trend zu Originalentwicklungen?

Zipp: Obwohl wir auch weiterhin zugkräftige Lizenzen für Spiele nutzen werden, arbeiten wir auch an Original-Titeln. Unsere Stärke liegt sicherlich darin, daß wir auf jedem Sektor gute und erfolgreiche Spiele entwickeln.

? Lassen sich schon erste Ergebnisse Eurer Kooperation mit der Firma TCI, dem größten Betreiber von US-Kabelnetzen, benennen?

Zipp: TCI und Acclaim werden bis zum Jahre 2000 ein Games-on-Demand-Netz aufbauen, das es den Spielern ermöglicht, über den gewöhnlichen TV-Kabelanschluß Produkte von Acclaim einzukaufen, Demos zu testen und im Netzwerk Multi-Player-Spiele zu erfahren. Vorabsysteme werden bereits in ausgewählten US-Haushalten intensiv getestet. Wir glauben, daß in Zukunft On-Demand-Dienste Erfolg haben werden, und bereiten auch in Deutschland den Einstieg vor. Für welches digitale TV-System wir uns entscheiden, das von Bertelsmann oder das der Kirch-Gruppe, ist noch nicht sicher. Vielleicht einigen sich die beiden Konzerne ja sogar auf ein gemeinsames Konzept...
Bis es soweit ist, könnt Ihr Euch auf unseren World-Wide-Web-Seiten tummeln und beispielsweise ein Online-"D"-Spiel ausprobieren. Die Adresse lautet www.acclaimnation.com.

? Wie entwickeln sich die Spielepreise? Sind 100 Mark für eine 32-Bit-CD auch in den nächsten Jahren Standard oder verschieben sich die Preisregionen? Was wird wohl ein Nintendo-64-Modul kosten?

Zipp: Es wird immer unterschiedliche Preise für Software geben. Generell sehe ich einen Preis für hochwertige Spiele zwischen 89 und 109 Mark. Die ersten Nintendo-64-Cartridges werden wir für voraussichtlich 120 bis 130 Mark anbieten.

? Im 32-Bit-Bereich war die Playstation-„Alien Trilogy" bisher Euer Highlight. Auf welche Playstation- und Saturn-Spiele legt Acclaim 1996 besonderen Wert?

Zipp: „Alien Trilogy" erscheint im August in gleicher Qualität für Saturn und PC. „Ironman – X/O Manowar" macht den Sommer dank Zwei-Spieler-Action noch heißer. Außerdem veröffentlichen wir demnächst Taito's „Puzzle Bobble 2", „Ironblood", „Dragonheart" und die „Bubble Bobble Trilogy" für 32-Bit-Konsolen. Gegen Ende des Jahres erscheint dann „NBA Jam Extreme" und „Turok". Ehrlich gesagt, wir haben im Moment soviele Titel in Planung, daß es langsam unübersichtlich wird.

? Glaubst Du persönlich, daß das Nintendo 64 noch in diesem Jahr offiziell in Deutschland erscheint?

Zipp: Ja, aber nur in geringen Stückzahlen.

DAS ACCLAIM UNIVERSUM

INTERACTIVE ENTERTAINMENT SOFTWARE
Weltweite Entwicklung von Computer- und Videospielen für alle wichtigen Formate

ACCLAIM DISTRIBUTION
Vertrieb von Acclaim-Titeln und Spielen verbündeter Software-Hersteller (u.a. Interplay & Codemasters)

COIN OPERATED ENTERTAINMENT
Acclaim's Einstieg in das Spielautomaten-Business – u.a. mit "Batman forever" und "NBA Jam Extreme"

MOTION CAPTURE SERVICES
Produktion von Spezialeffekten für diverse Kinofilme (u.a. für "Batman forever" und demnächst "The Crow 2")

ACCLAIM / TCI
Kooperation mit dem US-Kabelfernseh-Giganten für Games-on-Demand-Netze

COMICS
Valiant & Armada: Nicht zuletzt günstige Quelle für Spiele-Lizenzen ("Turok")

ADVANCED TECHNOLOGY GROUP
Entwicklung von neuen Technologien wie z.B. preiswertem Speicherchip für Module

Tel. 089/546 0 300

Playcom GmbH

Super NES

- Animaniacs 2 dt 124.00
- Breath of Fire 2 dt 109.00
- Cut Throat Island dt 99.00
- Donald in Maui Malla dt 129.00
- Donkey Kong Count. 2 dt 119.00
- Dracula X (16 MB) dt * 129.00
- Earth Worm Jim 2 dt 109.00
- Fifa Soccer 96 dt 99.00
- Final Fantasy 3 us 139.00
- Final Fight 3 dt 99.00
- Hebereke 2 dt 79.00
- Illusion of Time dt 109.00
- Int.Superstar Soccer dt 99.00
- Int.S.Soccer Deluxe dt 119.00
- Izzy's Quest dt 109.00
- Jungle Strike dt 99.00
- Kawasaki Superbikes dt 89.00
- Kid Clown Crazy Cha. dt 79.00
- Kirbys Dream Course uk 89.00
- Kirbys Ghost Trap dt 89.00
- Lost Vikings 2 dt * 99.00
- Lothar Matthäus dt 99.00
- Mario World 2 dt 109.00
- Mechwarrior 3050 dt 99.00
- Mega Man X 3 dt 99.00
- Mega Man 7 dt 99.00
- Mega Man X 2 dt 99.00
- Mickey & Minnie dt 99.00
- Micro Machines 2 dt 109.00
- NBA Live 96 dt 99.00
- **NHL Hockey 96 dt 109.00**
- Pac Man 2 dt 109.00
- PGA Tour Golf 96 dt 109.00
- Pinocchio dt 129.00
- Primal Rage dt 99.00
- Revolution X dt 99.00
- Secret of Evermore dt 109.00
- Shadowrun kp.dt. dt 79.00
- Star Trek: Deep Space dt * 109.00
- Star Trek: Next Gen. dt 89.00
- Tetris & Dr. Mario dt 89.00
- Theme Park (kp.dt.) dt 99.00
- Tim in Tibet dt 129.00
- **Toy Story dt 129.00**
- **Turrican 2 dt 89.00**
- Unirally dt 79.00
- Waterworld dt 99.00
- Worms dt * 104.00
- WWF Wrestl. Arrcade dt 89.00

Super NES-Sonderangebote

- Actraiser 2 dt 69.00
- Aero the Acrobat 2 uk 49.00
- Beauty and the Beast dt 49.00
- **Beavis & Butthead dt 39.00**
- Captain Commando dt 59.00
- Clay Mates dt 39.00
- Fievel Mauswanderer dt 69.00
- Ghoul Patrol dt 44.00
- Hebereke Popoon dt 44.00
- Hurricanes dt 46.00
- Incredible Hulk dt 34.00
- Indiana Jones dt 59.00
- John Madden 95 dt 39.00
- Mario Kart Classic dt 59.00
- Marko's Magic Footb. dt 39.00
- Mask dt 64.00
- Page Master dt 44.00
- Pocky & Rocky 2 dt 69.00
- Powerdrive dt 59.00
- Rise of the Robots dt 49.00
- Shaq-Fu dt 44.00
- Syndicate dt 39.00
- Tiny Toon dt 39.00
- Tiny Toon 2 dt 69.00
- Troy Aikman Football dt 46.00
- Turbo Toons dt 59.00
- Urban Strike dt 59.00
- Zero the Kamikaze dt 44.00
- Zoop dt 59.00

Super NES-Zubehör

- 6 Spieler Adapter dt 49.00
- Action Replay Pro 3 dt 89.00
- Antennenkabel SNES dt 19.00
- Cinch Kabel S.NES dt 19.00
- Game Mage 2 dt 69.00
- Game Wizard dt 39.00
- Infrarot Joypad dt 49.00
- Joypad (Nintendo) dt 39.00
- Pro Pad SV-334 dt 29.00
- Pro Pad 2 SV-339 dt 36.00
- Scart Kabel S.NES dt 19.00
- Spieleb.Mario Worl.2 dt 24.00
- Spieleber. Donkey 2 dt 24.00
- Super Key Adapter dt 29.00
- S.NES ohne Spiel dt 199.00
- Top Secret Spieleb. dt 24.95
- Top-Fighter Joystick dt 79.00
- Ultra 2 in 1 Joypad dt 25.00
- Universal Adaptor dt 39.00
- Verlängerung Joypad dt 15.00
- WWF Raw Video VHS dt 9.00

Gameboy

- Animaniacs dt 54.00
- **Asterix & Obelix dt 59.00**
- **Donald in Maui Ma. dt 64.00**
- Earthworm Jim dt 49.00
- Kirbys Block Ball dt 59.00
- Kirbys Dream Land 2 dt 59.00
- Lucle dt 49.00
- Micro Machines 2 dt 49.00
- NBA Live 96 dt 49.00
- NFL Quarterb.Club 95 dt 49.00
- NHL Hockey 96 dt 49.00
- **Pinocchio dt 59.00**
- Schlümpfe (dt. Text) dt 59.00
- Streetfighter 2 dt 59.00
- Tetris Blast dt * 64.00
- Tim in Tibet dt 59.00
- Toy Story dt 64.00
- True Lies dt 44.00
- **Waterworld dt 49.00**
- Worms dt 59.00

Gameboy-Sonderangebote

- Addams Family 2 uk 39.00
- Addams Family 1 dt 39.00
- Cool Spot dt 29.00
- Dennis dt 39.00
- Glücksrad dt 39.00
- Huchback dt 39.00
- John Madden 95 dt 39.00
- Lamborghini dt 39.00
- Lemmings dt 39.00
- Mega Man 3 dt 39.00
- Mr. Do! dt 39.00
- Page Master dt 24.00
- Seaquest DSV (SGB) dt 39.00
- Stargate dt 29.00
- USHAR Monster Truck dt 39.00

Gameboy-Zubehör

- Game Boy Energ.Pack 29.00
- Game Boy Linkkabel dt 29.00
- Game Boy FM-Tuner 24.00
- Game Boy Netzteil dt 17.00

Mega Drive

- Addams Family Values dt 109.00
- Animaniacs 2 dt 109.00
- Clay Fighter dt 69.00
- Cut Throat Island dt 79.00
- Donald Duck Maui Ma. dt 109.00
- Earth Worm Jim 2 dt 109.00
- **Fifa Soccer 96 dt 89.00**
- **Int. S.Soccer Delux dt * 79.00**
- Light Crusader dt 109.00
- Lion King dt 99.00
- Lobo dt 114.00
- Micro Machines 2 dt 109.00
- NBA Live 96 dt 89.00
- Newm.-Haas Indy Car dt 69.00
- **NHL Hockey 96 dt 99.00**
- PGA Tour Golf 96 dt 89.00
- Phantasy Star 4 dt 109.00
- **Pocahontas dt 109.00**
- Revolution X dt 89.00
- Star Trek: Deep Space dt * 109.00
- Stargate dt 99.00
- Toy Story dt 99.00
- Waterworld dt 99.00
- Weapon Lord dt 99.00
- Worms dt 99.00
- WWF Wrestl. Arrcade dt 89.00

Mega Drive-Sonderangebote

- Bram Stocker Dracula dt 39.00
- Bugs Bunny dt 59.99
- Dino Dini Soccer dt 34.00
- Dschungelbuch dt 49.00
- Dynamite Headdy dt 39.00
- Earth Worm Jim dt 59.00
- Ecco the Dolphin 2 dt 44.00
- Flux (Juice) dt 54.00
- Havoc dt 49.00
- Hurricanes dt 39.00
- Hyperdunk dt 39.00
- Incredible Hulk dt 29.00
- John Madden 95 dt 39.00
- Jurassic Park Ramp. dt 49.00
- Justice League dt 39.00
- Mario Basler Soccer dt 59.00
- Marko's Magic Footb. dt 49.00
- **Mega Man Wily Wars dt 39.00**
- Mighty Max dt 44.00
- NBA Basketball dt 49.00
- NBA Jam Tournament dt 49.00
- NFL Quarterback '96 dt 39.00
- NHLPA Hockey '95 dt 39.00
- Normy's Beach Babe dt 39.00
- Ottifants dt 29.00
- Page Master dt 39.00
- Paws of Fury-Brutal dt 39.00
- Pitfall! dt 44.00
- Puggsy dt 29.00
- Punischer dt 39.00
- Rise of the Robots dt 29.00
- Shaq-Fu + Musik CD dt 39.00
- Sonic & Knuckles dt 49.00
- Sparkster dt 49.00
- Sword of Vermilion uk 29.00
- Syndicate dt 59.00
- Talespin dt 34.00
- Talmits Adventure dt 29.00
- Tazmania 2 dt 39.00
- Terminator 2 dt 39.00
- Tiny Toon 2 dt 39.00
- Toughman Boxing dt 49.00
- Wonder Boy 3 dt 54.99
- Yogi Bear dt 44.00
- Zero the Kamikaze dt 44.00

Mega Drive-Zubehör

- 6 Button Joypad Docs dt 24.00
- 6 Button Joypad dt 39.00
- ASCII 6 But. Joypad dt 29.00
- Infrarot Joypad 6 B. dt 69.00
- **Mega Drive o.Spiel dt 159.00**
- Program Pad SV-443 dt 59.00

3-DO (Fortsetzung)

- Alone in the Dark 1 dt * 69.00
- Gex uk 59.00
- Gridders us 69.00
- Gridders dt 49.00
- Out of this World us 49.00
- Rebel Assault dt 49.00
- Return Fire Map o.D. dt 49.00
- Sesame Street Numb. us 29.00
- Sewer Shark us 49.00
- **Shadow War of Succ. us 59.00**
- Station Invasion uk 39.00
- **Syndicate (DA) dt 69.00**
- Zhadnost uk 59.00

3-DO-Zubehör

- Joypad Adapter S.NES dt 39.00
- Goldstar Joypad dt 59.00

Jaguar

- Atari Kart dt 99.00
- Creature Shock (CD) dt 99.00
- Defender 2000 dt 109.00
- Fight For Life dt 109.00
- Hover Strike (CD) dt 109.00
- Iron Soldier dt 69.00
- Missle Command dt 99.00
- NBA Jam Tournament dt 129.00
- Ruiner Pinball dt 109.00
- Space War 2000 dt 79.00
- Supercross 3D dt 99.00
- Tempest 2000 dt 79.00
- Zool 2 dt 79.00

Jaguar-Sonderangebote

- Club Drive dt 49.00
- Dino Dudes dt 39.00

Jaguar-Zubehör

- Jaguar CD-Rom dt 299.00

Jetzt bestellen per Internet
Infos unter E-Mail-Adresse:
INFO@PLAYCOM.DE

Mega-CD

- Beast 2 dt 69.00
- Dragon Lore dt 89.00
- Dragon's Lair kp.dt. dt 79.00
- Jurassic Park uk 69.00
- Theme Park dt * 79.00

Mega-CD-Sonderangebote

- Battle Frenzy dt 19.00
- Bill Walsh Football dt 24.00
- Chuck Rally-B.C.Rac. dt 44.00
- Kids on Site dt 19.00
- Marko's Magic Footb. dt 19.00
- NBA Jam dt 44.00
- NHLPA Hockey '94 dt 19.00
- Powermonger dt 19.00
- Slam City dt 19.00
- Soul Star (komp. dt) dt 44.00
- Supreme Warrior uk 19.00
- Syndicate dt 29.00

Mega-CD-Zubehör

- Mega CD 2 & Road Av. dt 229.00
- Mega CD - Buch dt 9.95

Sega 32X

- Fahrenheit (CD) dt 129.00
- Kolibri dt 109.00
- Motocross dt 89.00
- Space Harrier dt 79.00
- Spot Goes to Hollyw. dt * 109.00
- T-Mek (CD) dt 109.00

Sega 32X-Sonderangebote

- Fifa Soccer 96 dt 49.00
- Knuckles Chaotix dt * 49.00
- Metal Head dt 49.00
- NFL Quarterback Club dt 19.00
- Slam City (CD) dt 19.00
- Star Wars Arcade dt 44.00
- Stellar Assault dt 49.00
- Virtua Fighter dt 49.00
- Virtua Racing Deluxe dt 49.00

Sega 32X-Zubehör

- Mega Drive 32X dt 189.00

3-DO

- Alone in the Dark 2 dt * 89.00
- Battle Sport dt 79.00
- **Captain Quazar dt 79.00**
- Casper dt * 99.00
- Creature Shock dt * 94.00
- Cyberia dt 99.00
- Deathkeep uk 84.00
- Dragon Lore dt 79.00
- Foes of Ali dt 79.00
- Guardian Wars us 99.00
- John Madden Football dt 79.00
- Johnny Bazookatone dt 79.00
- Killing Time dt 79.00
- Lemmings us 79.00
- Panzergeneral dt 79.00
- **PGA Tour Golf 96 dt 79.00**
- Poed dt 79.00
- Shockwave 2 dt 79.00
- Slam 'N Jam '95 uk 89.00
- Starfighter dt 79.00
- Theme Park kompl.dt dt 89.00
- Wing Commander 3 uk 89.00

3-DO-Sonderangebote

- 3-Do Demo Sampler 4 uk 3.00

Sony PSX

- A-Train dt * 99.00
- Actua Golf dt 89.00
- Adidas PS Soccer dt 94.00
- After Shock dt 89.00
- Agile Warrior F111 dt 89.00
- Alien Trilogy dt 79.00
- Alien Trilogy uk 89.00
- Aliens dt 89.00
- Alone in the Dark 2 dt 99.00
- Assault Rigge dt 89.00
- Baseball (Konami) dt 99.00
- **Battle A.Toshinden 2 dt * 94.00**
- Beyond the Beyond dt * 94.00
- Casper dt * 84.00
- Chaos Control dt 89.00
- **Chessmaster 3D dt 89.00**
- Chronicles o.t.Sword dt * 94.00
- Criticom dt 89.00
- Cyberia dt 89.00
- Cybersled dt 84.00
- D (Dining Table) dt 84.00
- Darkstalkers dt * 89.00
- Deadly Skies dt * 89.00
- Defcon 5 dt 89.00
- Descent dt 89.00
- Destruction Derby dt 94.00
- Discworld kp.dt. dt 89.00
- Dracula X dt 99.00
- Dragon Lore dt * 89.00
- Dr. Need for Speed dt * 89.00
- Epsilon Indi dt * 89.00
- Extreme Pinball dt 89.00
- Fade to Black dt * 89.00
- Fifa Soccer 96 dt 89.00
- Frank Thomas Baseb. dt * 84.00
- Galaxy Fight dt 89.00
- Geom Cube (Blockout) dt 89.00
- Gex dt 89.00
- Golf 3D (Konami) dt 99.00
- Hardball 5 dt 89.00
- Hebereke's Popoitto dt 89.00
- Hi Octane (DA) dt 83.00
- Horned Owl dt * 94.00
- Impact Racing dt * 89.00
- Int. Champ. Soccer dt * 89.00
- Jewels of the Oracle dt 89.00
- John Madden 96 dt * 89.00
- Johnny Bazookatone dt 79.00
- **Jupiter Strike dt 84.00**
- Krazy Ivan dt 89.00
- Lemmings Play Paint. dt * 94.00
- Loaded dt 89.00
- Lone Cyborg dt 89.00
- Magic Carpet dt 89.00
- Mickey's Wild Adven. dt 89.00
- Museum Piece 1 dt * 94.00
- Myst dt * 94.00
- Basketball 3D dt 99.00
- NBA Live 96 dt * 89.00
- NFL Game Day dt * 94.00
- NFL Quarterback '96 dt * 84.00
- NHL Face Off dt * 99.00
- Onside Soccer dt 89.00
- Panzergeneral dt 89.00
- Parasite dt * 94.00
- Parodius Deluxe dt 89.00
- PGA Tour Golf 96 dt 84.00
- Philosoma dt 89.00
- Pinball (Ocean) dt 99.00
- Poed dt * 89.00
- Powerplay Hockey dt * 84.00
- Primal Rage dt 89.00
- Overkill dt 99.00
- Psychic Detective dt 84.00
- Rap Soccer dt 89.00
- **Raven Project dt * 89.00**
- Rayman dt 89.00
- **Resident Evil dt * 89.00**
- Return Fire dt 89.00
- Return to Zork dt 89.00
- Revolution X dt 84.00
- **Ridge Racer Revol. dt * 94.00**
- Rise of the Robots 2 dt 84.00
- Road Rash dt 89.00
- Roll Cage dt * 99.00
- Sentient dt * 94.00
- **Shell Shock dt 84.00**
- **Shock Wave Assault dt 89.00**
- Sidewinder dt * 99.00
- Silverload dt * 94.00
- Sim City 2000 kp.dt. dt * 94.00
- Slam 'N Jam dt 89.00
- Slayer dt * 89.00
- Space Hulk dt * 89.00
- Steel Harbinger dt * 89.00
- Street Racer dt * 99.00
- Streetfighter Alpha dt 89.00
- Syndicate Wars dt * 89.00
- Tekken dt 99.00
- The Hive dt 89.00
- Theme Park dt 84.00
- Thunderhawk 2 dt 79.00
- Tilt dt * 84.00
- Time Commando dt * 89.00
- Top Gun dt 89.00
- Total NBA 96 dt 94.00
- **True Pinball dt 89.00**
- Twisted Metal dt 89.00
- Vidgrid dt 89.00
- Viewpoint dt * 89.00
- Warhammer Fantasy B. dt * 89.00
- Warhawk dt 89.00
- Waterworld Action dt * 94.00
- Wing Commander 3 dt 94.00
- Wipe out dt 89.00
- Worms dt 89.00
- X-Com Enemy Unknown dt 79.00
- X-Men: Children o.t.A dt 84.00
- Zero Divide dt 89.00
- Zork Nemesis dt * 89.00

Sony PSX-Sonderangebote

- **Cyberspeed dt 59.00**
- Lemmings 3D dt 49.00
- NBA Jam Tournament dt 64.00
- Streetfighter Movie dt 49.00
- WWF Arcade dt 64.00

Sony PSX-Zubehör

- 8 Meg Memory Card dt 79.00
- Action Replay Prof. dt 99.00
- Action Rep. PC-Link dt 79.00
- Action Replay 1 PSX dt 54.00
- Antennenkabel PSX dt 45.00
- Arcade Joystick dt 84.00
- Arcade Joypad Sony dt 39.00
- ASCII Joypad PSX dt 44.00
- Euro-Scart Kabel dt 69.00
- Infrarot Joypads PSX dt 89.00
- Joypad Sony PSX dt 54.00
- Verlängerung Joypad dt 24.00
- Link-Kabel PSX dt 45.00
- Maus Sony PSX dt 54.00
- Memory Card Sony PSX dt 49.00
- NeGcon Joypad PSX dt * 84.00
- Netzkabel für PSX dt 9.00
- Performer Lenkrad dt 189.00
- Programm Joypad Sun dt 59.00
- RGB-Scart Kabel Sony dt 39.00
- Sony Playstation dt 499.00
- Steering Lenkrad dt 149.00

Saturn

- Aaron vs Ruth dt * 89.00
- Alien Trilogy dt * 89.00
- Alone in the Dark 2 dt * 99.00
- **B.A. Toshinden Remix dt 84.00**
- Blazing Dragons dt * 89.00
- Casper dt * 84.00
- Cyber Speedway dt 89.00
- Cyberia dt 84.00
- Cyberspeed dt * 89.00
- D (Dining Table) dt 84.00
- Darius Gaiden dt 84.00
- Daytona USA dt 109.00
- Deadly Skies dt * 89.00
- Destruction Derby dt * 89.00
- Discworld dt 84.00
- Driving Need f.Speed dt * 89.00
- Earth Worm Jim 2 dt * 89.00
- Fifa Soccer 96 dt 89.00
- Formula One dt 99.00
- Frank Thomas Baseb. dt * 84.00
- Galactic Attack dt 84.00
- Galaxy Fight dt 89.00
- Gex dt 89.00
- Golden Axe-The Duel dt 94.00
- Guardian Heroes dt 89.00
- Hebereke's Popoitto dt 89.00
- Hi Octane (DA) dt 89.00
- Impact Racing dt 89.00
- Jewels of the Oracle dt * 89.00
- Johnny Bazookatone dt 79.00
- Lemmings 3D dt 84.00
- Magic Carpet dt 89.00
- Mystaria Realms o.L. dt 99.00
- NFL Quarterback '96 dt 84.00
- Night Warriors dt 109.00
- Off World Intercept. dt 84.00
- Panzer Dragoon dt 99.00
- Panzer Dragoon 2 dt 89.00
- Panzergeneral dt * 89.00
- Parodius Deluxe dt 89.00
- Powerplay Hockey dt * 89.00
- Primal Rage dt 89.00
- Pro Pinball dt * 84.00
- Probotector dt * 99.00
- **Raven Project dt * 89.00**
- Raw Pursuit dt * 89.00
- **Rayman dt 89.00**
- Return Fire dt 89.00
- Return to Zork dt * 89.00
- Revolution X dt 84.00
- Rise of the Robots 2 dt 84.00
- Road Rash dt * 89.00
- **Sega Rally dt 89.00**
- **Shell Shock dt 99.00**
- Shockwave Assault dt * 84.00
- Sim City 2000 kp.dt. dt 99.00
- Skeleton Warriors dt * 79.00
- Slam 'N Jam dt 89.00
- Spot 3 dt 89.00
- Steel Harbinger dt * 89.00
- Street Racer dt * 89.00
- Streetfighter Alpha dt 89.00
- Streetfighter Movie dt 79.00
- Theme Park (kp.dt.) dt 89.00
- Thunderhawk 2 dt 89.00
- Tilt dt * 89.00
- Total Eclipse dt 84.00
- True Pinball dt 84.00
- Valora Valley Golf dt 89.00
- Victory Goal dt 109.00
- Victory Boxing dt 84.00
- **Virtua Cop + Pistole dt 139.00**
- Virtua Cop 2+Pistole dt 139.00
- Virtua Fighter dt 109.00
- Virtua Fighter 2 dt 99.00
- Virtua Hang-On dt 99.00
- Virtua Racing dt 89.00
- Virtual Sonic dt 109.00
- Virtual Golf dt 89.00
- Virtual Open Tennis dt 84.00
- Warhammer dt * 89.00
- Waterworld dt 89.00
- Wing Arms dt 89.00
- Wipe out dt 79.00
- Worms dt 79.00
- WWF Wrestlemania dt * 84.00
- X-Men:Children o.t.A dt * 84.00
- Zork Nemesis dt * 89.00

Saturn-Sonderangebote

- Baku Baku Animal dt 64.00
- Bug us 59.00
- Clockwork Knight OEM dt 49.00
- Digital Pinball dt 69.00
- Myst (kompl. dt) dt 69.00
- NBA Jam Tournament dt 69.00
- Shinobi X dt 69.00
- Virtua Fighter OEM dt 49.00
- **Virtua Fighter Remix dt 65.00**
- Virtual Hydlide dt 69.00

Saturn-Zubehör

- 6 Button Joypad dt * 39.00
- 6 Spieler Adapter dt 69.00
- 8 Meg Memory Card dt 84.99
- Action Replay Saturn dt 89.00
- Antennenkabel dt 54.00
- Antennenkabel Saturn dt 39.00
- Arcade Racer Lenkrad dt 119.00
- Backup Memory Saturn dt 99.00
- Infrarot Joypads dt 89.00
- Joypad Eclipse SV461 dt 44.00
- Joypad SV-460 dt 34.00
- Joypad Saturn dt 39.00
- Netzkabel für Saturn dt 9.00
- Photo CD-System dt 54.00
- Programm Joypad Sun dt 59.00
- RGB-Scart Kabel dt 29.00
- Video CD MPEG-Karte dt 319.00
- **Sega Saturn o. Spiel dt 499.00**
- Turbo Joypad Saturn dt 34.00
- Universal Adaptor dt 49.00
- Verlängerung Joypad dt 19.00

Ladenverkauf, Kein Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Thersienstr. 152, 80333 München
Tel.: 089/522 787
Grillparzerstr. 42, 80675 München
Tel.: 089/470 21 22

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1DM = 8 ÖS. Versand für *Österreich*, Fa. GAMEBUSTERS, Gaswerkgasse 3, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/42 80 40
Versand für *Deutschland*, Fa.PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Kostenlose Gesamtpreisliste.

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– / ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.
Die mit * gekennzeichneten Spiele waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar!

Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr




Konferenz der Spiele: Im Westin-Hotel und im Kongresszentrum des kalifornischen Santa Clara diskutierten 4000 Entwickler über die Zukunft der Branche.

CGDC 96: Verspielte Tage

Zum ersten Mal präsentierte sich 1996 die Computer Game Developers Conference im kommerziellen Licht. Das seit den 80er Jahren ausgetragene Treffen der Spieleprogrammierer, -Designer und -Produzenten wurde letztes Jahr vom Messeveranstalter Miller Freeman für einen siebenstelligen Dollar-Betrag übernommen. Mitbegründer Chris Crawford hatte daraufhin seinen Posten niedergelegt, konnte der Versuchung aber nicht wiederstehen, auch diesmal mit einem Beitrag (über Charakter-Simulation in Computer-Spielen) teilzunehmen.

Chris Roberts verläßt Origin, 3D-Karten erobern den PC – Entwicklerkonferenz in Kalifornien.

Konferenz und Messe zeigte sich besser bestückt und organisiert als die Jahre zuvor. Zwischen 3D-Bibliotheken, Compilern und Motion-Capture-Systemen stand 3DS Maxx, der Nachfolger zum legendären 3D Studio, im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit. Mit dem Vorgänger wurde über die Hälfte aller 3D-Animationen des letzten Spielejahres gestaltet. Die neue Version läuft unter Windows NT, bietet SGI-bekannte Features, ist aber viel billiger. Abgesehen von den geringen Hardware-Anforderungen ist der vierstellige Dollar-Preis der Software im Vergleich zu den mindestens 20.000 US-Dollar, die man für Alias-Programmen zahlt, der Grund, warum viele Entwickler auch weiterhin auf PCs rendern.

1996 ist kein ruhiges Jahr für die Spielebranche. Viele VIPs kamen mit neuem Namensschild zur CGDC. So z.B. Chris Roberts, der Origin verläßt und eine eigene Firma gründet. Der vakante Posten hinter dem nächsten "Wing Commander" ist momentan einer der begehrtesten Jobs.

Am Samstag, noch vor Beginn der Konferenz, hielt Intel Seminare zum neuen "Multi Media Extension"-Coprozessor, der ab Ende des Jahres in allen ausgelieferten Pentiums die Integer- und Fixpoint-Arithmetik beschleunigt. Laut Intel wird der MMX durch die Verwendung von 8 x 64-Bit-Register die Geschwindigkeit aller 3D-Spiele verdoppeln.

3D-Beschleuniger bestimmten die Messe: Erste Steckkarten wie der "3D Blaster" von Creative Labs brachten keinen überragenden Geschwindigkeitszuwachs, die Karten der zweiten Generation haben mehr zu bieten: Der "3D FX"-Chipsatz ("Vodoo Graphics") wird zuerst auf einer Grafikkarte von Orchid vertrieben (Preis: rund 300 Dollar) und zeigt mit 2 MByte VRAM und 1 MByte Texture-RAM Effekte wie Fog, Alpha Channel, Reflection Mapping, Anti-Aliasing und Perspective-Correct Texture Mapping. Die Demos erreichten in hoher Auflösung eine erstaunliche Geschwindigkeit. Parallel zur Videokarte in den PCI-Slot gesteckt, kommuniziert sie mit dieser via Kabel, so daß man die eigene Windows-Grafikkarte weiterhin benutzen kann. Eine Spielhallen-Version ist geplant.

Der Halbleiterriese NEC fertigt Chips für Namco sowie Nintendo 64 und ab jetzt auch eine 3D-Karte, die sich durch die hohe Render-Geschwindigkeit in Hi-Res auszeichnet, Perspective-Texture-Mapping, Schatten- und Nebel-Effekte berechnet. In Japan haben sich die wichtigsten Spiele-Hersteller bereits für den 3D-Beschleuniger von NEC ausgesprochen. Die Epson-Tochter S-MOS zeigte wiederum, wie einfach 3D-Hardware sein kann: Ein kleines Board mit einzelnem Chip wird neben die Grafikkarte in den PCI-Slot gesteckt, und schon jagt der SPC-1515-Chip bis zu 600.000 Polygone (à 25 Pixel) in die Grafikkarte. Dabei soll der S-MOS-Chip unter 100 Dollar kosten. Leider konnte der Hersteller weder ein Demo noch einen Lizenznehmer vorweisen. Allerdings war der DirectX- (für Win95) und BRender-Support (Argonauts 3D- Bibliothek) gesichert.

Zum Seminar-Beginn am Sonntag stürmten 4000 Besucher das Santa-Clara-Convention Center. Die Beiträge prominenter Redner wie Mark "Empire" Baldwin, dem Intellivision-Veteranen Don Daglow und den Ex-LucasArts-Größen Noah Falstein, David Fox und Aric Wilmunder beleuchteten KI, Chara-Design, die Zukunft des Interactive Movie sowie Online-Spiele. Bis die Erschaffung neuer Netz-Erlebniswelten gelingt, sollen Strategie- und Action-Gefechte wie "Command & Conquer" und "Descent" über Telefon ausgetragen werden. Die Entwicklungskosten sind geringer, da kaum Computer-Intelligenz programmiert werden muß, die Kosten für den Anwender ebenso. Auf der CGDC spielten wir Internetversionen von "Duke Nukem" und "Warcraft".

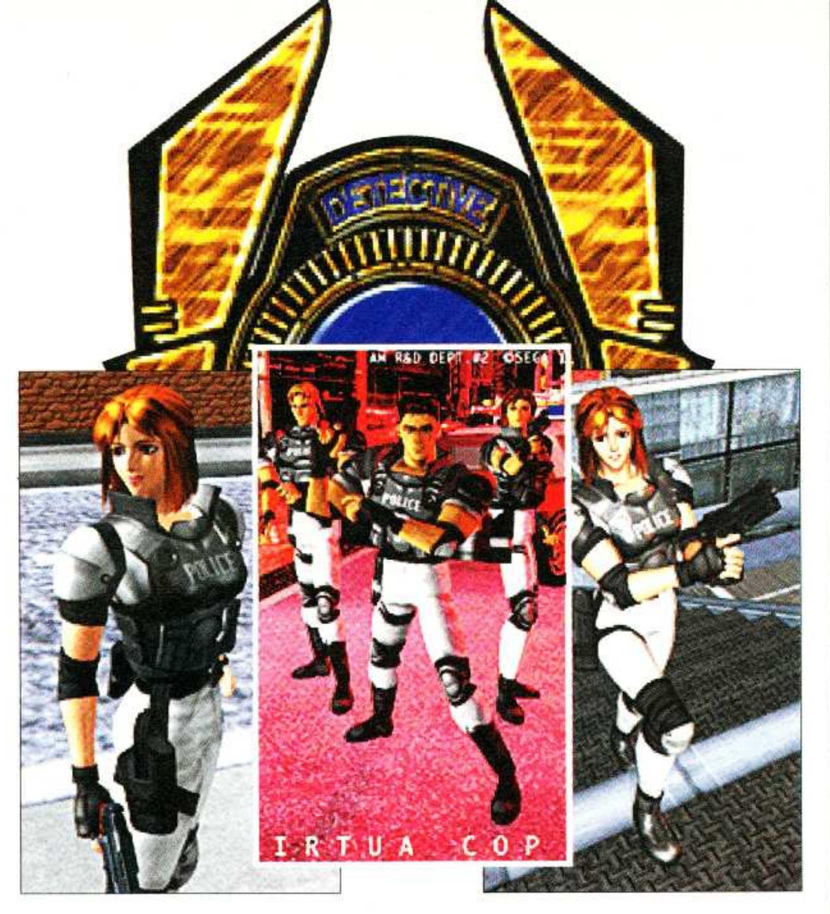
Der erste Messeabend war die Zeit der Gastfreundschaft: Jede Firma lud zu Speis und Trank in die eigene Suite. Das Total Entertainment Network bot seinen Gästen Trockennebel und Lichteffekte, Microsoft vergnügte die Insider mit "Silly String", einer Spraydose, die klebrige, aber ansonsten vollkommen ungefährliche Kunststoff-Fäden verschießt. Nach der Silly-String-Schlacht war die Microsoft-Suite kaum wiederzuerkennen. Doch trotz ausgelassenem Vergnügen ist die Branche unsicher: Der Playstation- und Saturn-Markt ist noch zu schwach, eine Exklusiv-Entwicklung zu rechtfertigen, der Absatz von neuen PCs zum ersten Mal rückläufig. In einer solchen Situation bleiben die Firmen beim Bewährten und überschwemmen den Markt mit "Command & Conquer"- und 3D-Action-Titeln. "The Quake Graphics Engine" des Programmierers und Autors Michael Abrash ("The Zen of Code Optimization") war das bestbesuchte Seminar.

Mit einer römischen Feier wurde am Dienstag abend die Microsoft-Games-SDK-Konferenz eröffnet. Jeder Teilnehmer bekam eine Toga, Eichenlaub-Kranz und einen Beutel Münzen. Das antike Geld wurde verwettet, die Gewinne anschließend auf dem Sklavenmarkt verpraßt. Gekaufte Sklaven waren für 15 Minuten dazu verpflichtet, jeden Wunsch ihres Herrn zu erfüllen. Auch Playboy-Bunnys hatten sich (jedoch nicht als Sklaven!) unters spielende und schmausende Publikum gemischt.

Ab Ende 1997 sollen nur noch Windows95-Spiele erscheinen. Dank der 3D-Beschleuniger-Hardware, die standardisiert nur auf Win95 läuft, kommt das Ende von DOS- und normalen Windows-Spielen vielleicht noch früher. Die vorgestellte neue GamesSDK enthält neben Direct3D (gemeinsames Interface für alle 3D Beschleuniger) und DirectSound auch "DirectPlay"-Komponenten. Microsofts "Direct Play Internet Gaming Architektur" enthält APIs, Treiber, Server-Software und sogar ein Abrechnungssystem für Online- und Multi-Player-Spiele. Die ersten Spiele mit DirectPlay-API sollen im Herbst ins Netz. Neben Activision und Maxis, LucasArts und Looking Glass wollen einige der wichtigsten Online-Entertainment-Firmen DirectPlay unterstützen. Unter anderem: Catapult, DWANGO, das Imagination Network (MAN!AC 4/95) und OnLive! Die Client-Software soll im August, die Server-Komponenten Ende des Jahres ausgeliefert werden.


In Online-Spielen sieht die Branche den heißesten Markt: "Ultima" im Internet.

teut weidemann /wi









Segas "Cool Riders": Steuerung und Aufhängung der heißen Öfen sind auf eine spezielle Strecke zugeschnitten.

Virtua Coin-Op

Als führender Automatenentwickler setzt Sega auf neue Technologien, spätestens seit dem Model-3-Board und "Virtua Fighter 3" ist jede Konsolen-Hardware mit einer Umsetzung überfordert. Statt dessen wird ungehemmt an neuen Automaten-Erfolgen gewerkelt, vom Hintergedanken einer möglichen Saturn-Version will man sich nicht mehr einschränken lassen. Noch immer auf der Umsetzungsliste steht "Virtua Cop 2": Wie im ersten Teil wird ungehemmt mit der Light-Gun auf die Mattscheibe geballert, für emanzipierten Neuzugang im "Virtua Police Department" sorgt Blondie Janet. Ebenfalls neu in Segas Virtua-Reihe sind die Polygon-Kicker aus "Virtua Striker" und die niedlichen "Virtua Fighter Kids". Neuen Wind in Segas Automaten-Repertoire weht die Feuerstuhl-Raserei "Cool Riders": Entgegen dem pazifistischen "Virtua Hang-On" wird auf acht Kursen rauhes Biker-Ambiente geboten. Statt Polygon-Protzerei will man die Fans mit traditioneller Bitmap-Optik und Digi-Sprites überzeugen. *rb*



Wie bei "Daytona" werden in großen Spielhallen bis zu vier "Cool Riders"-Automaten parallel geschaltet.



Back to the Roots: Gezeichnete Hintergründe und Bitmap-Kulissen statt Polygon-Technik.

"Cool Riders"-Automat von Sega und neue Virtua-Titel in der Spielhalle.

SONY DIMENSION


Wenn Ihr einen Moment von Devil ablaßt, röstet er Euch mit dem Superman-Laser.



Wer gegen das Känguruh Roger kämpfen will, muß "Tekken 2" durchspielen und dann mit dem versteckten Charakter Kazuya antreten!

Tekken 2

PS

Nach Takara, die in MAN!AC 3/96 ganze 84 Prozent Spielspaßwertung für "Toshinden 2" kassierten, rückt auch Namco den zweiten Teil ihres Polygon-Beat'em-Ups raus. Die Devise: Prügeln, was das Joypad hergibt. Ihr erwählt eine von zehn Spielfiguren, den bösen Hexenmeister Devil zu zerschmettern. Einfach ist diese Aufgabe nicht: Als guter Freund des Höllenfürsten Azeroth hat Devil die Macht, Eure Welt ins Chaos zu stürzen und zu vernichten. Netterweise gibt Euch die Drachengestalt die Chance, ihn im Kampf Mann-gegen-Mann davon abzubringen – soweit Ihr auch seine beiden Beschützer besiegen könnt.

Während Ihr im ersten "Tekken" nur mit acht (direkt anwählbaren) Figuren angetreten seid, sucht Ihr Euch nun einen von zehn Muskelmännern und -frauen aus. Fitness-König Kazuya hat den Hut nehmen müssen, dafür wurde die Prügel-Crew um Ex-Obermotz Heihachi Mishima sowie Kung-Fu-Spezi Lei Wulong und das Schulmädel Jun, ergänzt. Fans des Vorgängers erinnern sich an Law, den flinken Bruce-Lee-Verschnitt, Teufelsanbeter Yoshimitsu, den Tiger-Mutanten King, Allrounder Paul und Jack. Die beiden Mädels Michelle und Nina sind natürlich auch mit von der Partie.

Im Gegensatz zu "Toshinden 2" geht's beim zweiten "Tekken" nicht um den inflationären Einsatz von Special-Moves, vielmehr habt Ihr Eure Kampfeskünste in klassischer Manier zu beweisen. Wer sich nicht auf linke Haken und unfaire Schienbeintritte beschränken will, packt eine der unzähligen Kombo-Attacken aus. Am effektivsten kämpft Ihr, wenn Ihr möglichst viele Kombos hintereinander ausführt – und eine solche Attacke läßt sich

Heihachi
Obermotz aus dem ersten Teil. Jetzt serienmäßig anwählbar.

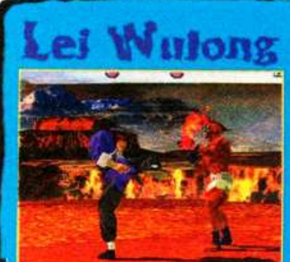




Yoshimitsu
Der zuvorkommende Teufelsanbeter tritt Euch mit Ritterrüstung und Langschwert entgegen

Law
Fei-Long hat doch Geschwister! Law erinnert frappierend an den "Super Street Fighter"-Charakter.

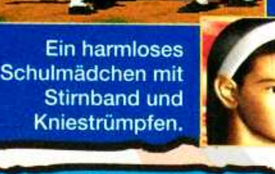
Lei Wulong





Für Einsteiger bestens geeigneter Kung-Fu-Spezialist.

Jun



Ein harmloses Schulmädchen mit Stirnband und Kniestrümpfen.

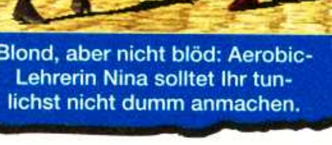
King
Setzt sich vor Beginn des Duells eine putzige Tigermaske auf, um die Gegner zu schocken.



Nina



Blond, aber nicht blöd: Aerobic-Lehrerin Nina solltet Ihr tunlichst nicht dumm anmachen.



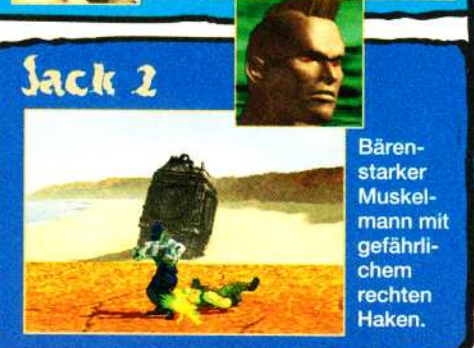


Michelle



Zweite Frau im Bunde ist die schwarzhaarige Michelle – in Netzstrümpfen und Cocktailkleid

Jack 2



Bärenstarker Muskelmann mit gefährlichem rechten Haken.



Paul
Gewandter Martial-Arts-Spezialist mit einwandfreier Föhnfrisur. Für Einsteiger geeignet.



Yoshimitsu und King sind die beiden ausgefallendsten Figuren – zumindest was die anfangs anwählbaren betrifft.

No Sex, please! Nina zerquetscht Pauls Kopf zwischen ihren durchtrainierten Beinen.

Full House: Habt Ihr mit jeder Spielfigur durchgespielt, stehen im Team-Modus schlappe 23 Kämpfer zur Wahl.

In der Wiederholungsfunktion seht Ihr nochmals den Treffer, mit dem Ihr Euren Gegner ausgeknockt habt.

Flieger, grüß mir die Sonne. Kumas Prankentreffer kosten Euch fast ein Drittel der Energie.

Jede Spielfigur läßt sich per Button in verschiedene Kleider stecken: Nina erscheint in Strapsen oder im Combatdress.

schon einleiten, wenn Eure Spielfigur noch benommen am Boden liegt! Eure Gegner beherrschen natürlich die gleichen Tricks: Je weiter Ihr Euch vorkämpft, desto eher vermöbelt Euch der Widersacher mit einer endlosen Schlagkombination. Dann heißt es schnell abhauen, denn Spielfeldbegrenzungen kennt "Tekken 2" nicht.

Na also: Nachdem ich am ersten "Tekken" solange rumgenörgelt habe, bis mich die Hälfte der Leserschaft auf eine einsame Insel ohne Steckdose verbannen wollte, bekommt meine Kritik jetzt recht. Namco hat am Nachfolger fast alle damals bemängelten Mankos beseitigt und so ein Sequel programmiert, das sich deutlich besser spielt als der Vorgänger. Dort wußten gerade Prügel-Anfänger überhaupt nicht, was ihnen geschah, wenn sie nach einer Zehn-Hit-Combo K.O. zu Boden gingen – zu unübersichtlich war der Spielverlauf. Obwohl sich "Tekken 2" schneller spielt, seht Ihr wesentlich klarer, warum Ihr getroffen werdet und warum Ihr selbst trefft. Besonders witzig ist der Team-Modus, in dem Ihr mit einem Team aus maximal acht Figuren antretet. Auch die Proportionen der Spielfiguren sind besser gelungen. Viele Kämpfer haben zwar immer noch überlange Barbie-Beine, doch zumindest Bodybuilder Jack sieht nicht mehr aus wie eine Karikatur mit riesigem Oberkörper und Minitorso.

Technisch entspricht die Playstation-CD dem Automatenvorbild – kein Wunder, immerhin sitzt auf der knapp 4000 Mark teuren Arcade-Hardware eine Playstation-Platine. So freuen sich Prügel-Jünger über erstklassige Grafik, schöne Texturen und farbenfrohe 2D-Hintergründe, die Euch in eine Berglandschaft, vor die Skyline einer Großstadt oder direkt in den Hades befördern – mit "**Soul Edge**" kann sich "Tekken 2" aber nicht messen. Die Automatenmusik wurde um einen gelungenen re-arrangierten Soundtrack ergänzt, den Ihr auf Wunsch einschaltet.

Wer "Tekken" gerne gespielt hat, wird den Nachfolger frenetisch feiern. Kombo-Freunde und "Virtua Fighter"-Cracks greifen zu, Feuerball-Magier spielen erstmals Probe. *ak*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

Render-Wahn: Namco spendiert jeder Spielfigur (auch den versteckten) einen gerenderten Abspann. Im King-Extro (links) wurde sogar eine digitalisierte FMV-Sequenz (die Kinder um King) in die Render-Szene einkopiert.



Die Figuren von "Tekken 2" müssen mit ebenso wenig Polygonen auskommen, wie beim ersten Teil – dafür wurde das nervige Clipping fast gänzlich beseitigt.



SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	NAMCO
BRD-RELEASE	HERBST '96
SPIELSPASS	85 %

Nicht so hektisch wie der erste Teil und spielerisch ausgereifter. Dank unzähliger Kombos auf Dauer extrem motivierend.

Tekken 2 bekommt schon bald handfeste Konkurrenz aus dem eigenen Haus. In der letzten Ausgabe haben wir Euch die Automatenversion von Namcos "Soul Edge" bereits ausführlich vorgestellt, an der Playstation-CD wird derzeit gewerkelt. Neben einem Render-Intro soll das grafisch einmalige Spiel auch um einiges andere Features, wie neu eingespielte Musik von CD, ergänzt werden. Das Japan-"Soul Edge" erwarten wir im Herbst.

SONY DIMENSION



Wer seine Gegner im Auge behalten möchte, blendet mit Links- und Rechtstasten eine Karte ein.

Choro Q

Als einziges "Choro Q"-Feature glänzt das Auto-Tuning: Wer genügend Rennen gewonnen und Reichtum gehortet hat, leistet sich bessere Reifen, eine neue Karosserie, frisiert das eingerostete Vehikel auf oder verpaßt seinem Wagen gegen weniger Entgelt eine schicke Neu-Lackierung.

"Toshinden"-Hersteller Takara huldigt dem japanischen Putzig-Kult und konzipiert ein Niedlich-Rennen mit rundlichen Comic-Mobilen: Wer zum ersten Mal in Autos wie Baby-Lamborghini oder einen sympathischen Mini-Bus steigt, wählt zwischen drei Übungskursen. Fortgeschrittene Cuty-Raser wählen die zweite Stufe: Das Angebot steigt mit witzigen Vehikeln wie Müllwagen, Käfer oder Japano-Kleinwagen auf zwölf Mini-Mobile und neun Strecken. Wie im Genre mittlerweile üblich, entscheidet Ihr Euch für herkömmliche Rückansicht oder begutachtet (per Knopfdruck) einen schludrigen Übergang in die Ego-Perspektive.



Neben neun konventionellen Rennspiel-Strecken freuen sich Untergrund-Freaks über drei monströse Tunnel-Strecken.



"Sega Rally"-Fans amüsieren sich über eine gelungene Schlamm-Persiflage ihres Lieblingstitels.



Die Gebirgs- und Rally-Kurse bieten etliche Steigungen.

Ähnlich ungewöhnlich wie die niedlichen Automobile ist das Strecken-Design: Zwar bieten die zwölf Kurse weder die schräge Originalität der "Motor Toon GP"-Straßen noch die spielerische Perfektion von Titeln wie "Ridge Racer Revolution", dafür werden gekonnte Parodien auf aktuelle Rennspiel-Hits sowie innovative Elemente geboten. Rasante Fahrten über Stock und Stein kümmern Eure Minis wenig: Ihr brettert hemmungslos durch Grenzbäume, hinter Straßensperren und Wasserfällen entdeckt Ihr oft versteckte Passagen wie eine dunkle Grotte oder eine riesige Anlauframpe. Euer Winz-Mobil segelt meilenweit durch die Luft, zuckelt hupend einen steinigen Abhang hinunter oder vermittelt auf matschigen Gelände-Parcours eine humorvolle "Sega Rally"-Imitation.

Trotz zahlloser Schmunzel-Einlagen und solider Cartoon-Optik fesseln Euch die "Choro Q"-Wagen nur kurz: Wer sich an Gags und den zweifelhaften Strecken-Innovationen sattgesehen hat, betrachtet den Titel als nett präsentiertes Rennspielchen mit mäßiger Steuerung. Features und Optionen machen sich rar. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140



ab 6 Jahren	
SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	TAKARA
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	57%

Niedlich-Rennen mit witzigen Show-Einlagen und cooler Cuty-Optik: Fesselt nur kurz, nach erstem Schmunzeln ist die Luft raus.

Two-Tenkaku

Ein Ballerspiel mit religiösem Touch: Grafik und Musik offenbaren buddhistische Elemente, das Spieldesign leidet jedoch unter krasser Einfallslosigkeit. Ein bis zwei Spieler rüsten ihren Weltraum-Flieger mit Smart-Bomben, Lenkraketen sowie Laser-Beam aus und jagen durch ein halbes Dutzend uninspirierte 08/15-Levels. Erschreckenderweise wird "Two-Tenkaku" langsamer, sobald sich der Bildschirm mit Geschossen und Aliens füllt. Nur für Shoot'em-Up-Sammler, die absolut jeden Titel haben müssen. *mg*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140





Tristesse im Weltraum: Lediglich die Musik kann man sich mehrmals anhören, der Rest langweilt nach wenigen Minuten.



ab 6 Jahren	
SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	SONY MUSIC
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	47%

Müder Vertikal-Scroller mit Zwei-Spieler-Modus. Technisch schwach, grafisch belanglos, spielerisch ohne Esprit.

SONY DIMENSION

Puzzle Bobble 2

Im Lauf der letzten Jahre sägten jede Menge Clones und Variationen am Thron der Knobel-Legende „Tetris". Mit wenig Erfolg, denn die meisten Versuche versandeten im Spielspaß-Mittelmaß. Überraschenderweise war es einer Neo-Geo-Entwicklung vorbehalten, in der MAN!AC 1/96 als bestes Denkspiel des vergangenen Jahres gekürt zu werden. Taito's „Puzzle Bobble" stellte das Zylinder-Prinzip auf den Kopf: Ausnahmsweise purzelten nicht von oben Spielsteine in einen Schacht, Ihr mußtet farbige Kugeln von unten nach oben katapultieren. Als Kanoniere heuerten die Plattform-Veteranen Bub und Bob aus Taito's hauseigener „Bubble Bobble"-Serie an.

Nach einer fantastischen Super-Nintendo-Version schiebt Taito nun die offizielle Fortsetzung für die Playstation nach. „Puzzle Bobble 2" basiert auf dem gleichen Konzept, stellt jedoch ein paar neue Spielmodi zur Wahl. Nachdem Ihr das Option-Menü sorgfältig durchforstet habt (Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Continues etc.), wählt Ihr den Story-Modus oder schindet in der Time-Attack-Variante wertvolle Zehntelsekunden. Ausdauernde Spieler entscheiden sich jedoch für die Story-Version. Ähnlich wie bei dem Horizontal-Scroller „Darius" verzweigen mit Buchstaben versehene Puzzle-Schauplätze, die jeweils mehrere Levels beherbergen.

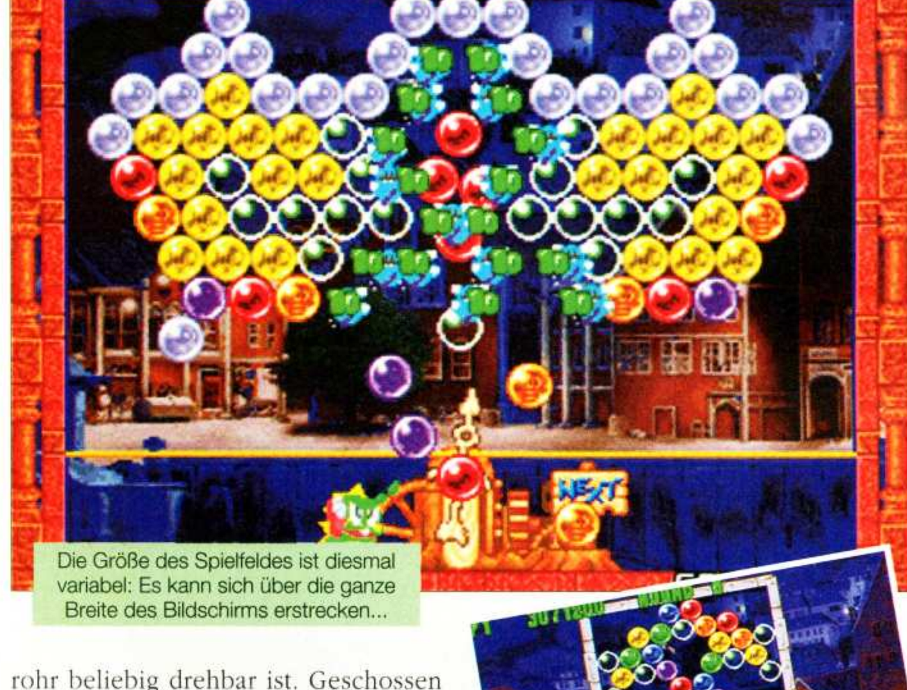
Falls Ihr die Vorgänger nicht kennen solltet, dann achtet jetzt auf die Beschreibung der Spielgrundlagen. Am unteren Bildschirmrand ist eine Kanone postiert, deren Mündungsrohr beliebig drehbar ist. Geschossen wird mit farbigen Kugeln, die von den seitlichen Wänden abprallen und erst nach Berührung mit anderen Kugeln zum Stillstand kommen. Euer Ziel ist es, die vorgegebene Ansammlung von Bällen mit gezielten Schüssen aufzulösen. Hängen nämlich drei oder mehr Bälle einer Farbe zusammen, verpuffen diese. Dabei ist die strategische Positionierung der Kugeln sehr wichtig, denn freigesetzte Ballhäufchen ohne Kontakt zu den Rändern verschwinden ebenfalls. Mit nur einem Kugelstoß lassen sich also ein paar Dutzend Bälle entsorgen.

Die Eigenständigkeit von „Puzzle Bobble" ist sein großes Plus: Im Vergleich zu den ganzen „Tetris/Columns"-Verschnitten hat die spritzige Action-Knobelei ihren innovativen Charme nicht eingebüßt. Die perfekte Abstimmung zwischen leichtfüßigem Zeitvertreib und taktischer Note fesselt an den Bildschirm. Ob jedoch Besitzer der Super-Nintendo-Fassung erneut zuschlagen müssen, hängt von deren Begeisterungsgrad ab. Umwerfende Zusatz-Features gibt's keine. *mg*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

Von Extras halten die "Puzzle Bobble"-Erfinder wenig. Außer ein paar magischen Bällen lassen sich keine überraschenden Boni blicken. Unten seht Ihr in der Bildmitte z.B. eine blau-weiße Kugel. Wenn Ihr diese Kugel trefft, verschwinden alle Bälle der Farbe der gerade abgeschossenen Kugel.





Die Größe des Spielfeldes ist diesmal variabel: Es kann sich über die ganze Breite des Bildschirms erstrecken...



...oder wird in der typischen Zylinder-Form präsentiert.



Im Zwei-Spieler-Modus tretet Ihr gegen den Computer an oder fordert einen menschlichen Partner heraus.



Nachdem Ihr eine Spielstufe mit mehreren Levels geschafft habt, dürft Ihr aus zwei neuen Schauplätzen wählen.

P1 1830 ROUND 3 GAME OVER NEXT CREDIT 5

In den Einstiegs-Levels macht Euch eine gepunktete Linie mit dem Abprallverhalten der Bälle vertraut.



SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	TAITO
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	87%

Die einzige Action-Knobelei, die „Tetris" und „Shanghai" das Wasser reichen kann: Leicht zu spielen & taktisch tiefsinnig.


Die einzige Neuheit im 32-Bit-"Tetris": Bis zu vier Spieler stapeln gleichzeitig – und diesmal mit Extra-Einsatz.

Auch wenn sich Bullet Proof mit 32-Bit-Veröffentlichungen zurückhält, für ein „Tetris"-Update reicht die Entwickler-Kapazität gerade noch aus. „Tetris X" bemüht sich erst gar nicht, den Klassiker mit frischen Spielelementen aufzurüsten, lediglich ein Multi-Player-Modus wurde hinzugefügt. Dieser bietet ein paar gelungene Specials (gezielter Positiv- und Negativ-Extra-Einsatz), die das traditionelle Schadenfreude-Potential vervielfachen. Wie man zu der Minimal-Adaption steht, sollte jeder für sich entscheiden. „Tetris" ist und bleibt die beste aller Zylinder-Knobeleien, doch wenn Ihr bereits eine Version habt, dann spart lieber das Geld. Der Vier-Spieler-Modus ist für gesellige Zocker zwar eine motivierende Ergänzung, aber der klassische Game-Boy-Link tut's zur Not auch. *mg*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



Das "X" steht für nix: Im Solo-Modus gibt's keine neuen Spielelemente.



Vor etlichen Jahren führte eine "Tetris"-Adaption fürs NES in den USA zum Rechtsstreit zwischen Atari Games und Nintendo. Atari's Tochterfirma Tengen, u.a. für Heimversionen ihrer Arcade-Hits zuständig, veröffentlichte eine sehr gute "Tetris"-Version fürs NES, die Nintendos eigene Umsetzung in jeder Hinsicht schlug. Allerdings stellte sich heraus, daß Atari keine wasserdichte Lizenz besaß und so mußten sie ihr "Tetris"-Modul vom Markt nehmen. In Sammlerkreisen hat das Tengen-"Tetris" nun einen Wert von gut 100 Mark.



SONY DIMENSION



Die Brücke des ersten Abschnitts wird schwer verteidigt: Ihr steigt ab, um Eure Feinde herumzuwirbeln.



Der Obermotz des zweiten Levels zeigt unserem Helden, wo der Hammer hängt. Beim Endkampf sind auch seine Spießgesellen mit von der Partie.

Dynasty Wars 2

PS

Der Krieg tobt seit geraumer Zeit: Schon 1989 veröffentlichte Capcom den "Dynasty Wars"-Automaten; 1992 kam mit "Dynasty Wars 2" die Fortsetzung in die Spielhallen. Auch "The Punisher", "Aliens vs. Predator" und "Advanced Dungeons and Dragons" basieren auf dem Spielprinzip des "Hack'n'Slay".

Der Kaiser schickt seine Soldaten aus: In Capcoms aktueller Umsetzung eines (nicht mehr ganz frischen) Spielautomaten schwingt Ihr Handkanten und Klingen. Der Weg zu Ruhm und Ehre in "Dynasty Wars 2" führt über beinharte Nahkämpfe. Im fernöstlichen Mittelalter herrscht Aufruhr: Auf japanisch umreißt der Herrscher den Ernst der Lage und prompt melden sich fünf Freiwillige, die Grenzen seines Reiches gegen anstürmende Horden zu verteidigen.

Ihr wählt einen der Kämpfer, deren Waffenarsenal vom Krummsäbel bis zum Langbogen reicht, besteigt ein edles Roß und zieht los. Während Euch im Verlauf der horizontal scrollenden Wälder und Täler Soldaten und kampierende Schurken aufhalten, warten am Levelende die grimmigen Heerführer darauf, von Euch eine Lektion erteilt zu bekommen.

Der "Final Fight"-gestählte Prügler ist dabei im Vorteil: Die identische Buttonbelegung läßt Deja-vu-Erlebnisse aufkommen. Im Verlauf des Abenteuers bekommt Ihr es mit ganzen Heerscharen von Bösewichten zu tun, von denen Euch oft ein halbes Dutzend gleichzeitig ans Leder will. Durch simple Joypadkommandos greift Ihr auf eine Handvoll Würfe bzw. Specials zurück, die für jeden Haudegen gleich auszuführen, jedoch in der Wirkung individuell verschieden sind. Nur die Reittiere der fünf anwählbaren Helden hauchen Innovation ins actionreiche Geschehen.

Ihr könnt auch zur traditionellen Art der Fortbewegung wechseln: Steigt vom Pferd und bekämpft die Unholde vom Boden aus. Vergeßt aber nicht, Euch danach wieder in den Sattel zu schwingen. Euer tumber Vierbeiner folgt nicht eigenständig, und stürmische Streiter stehen ruckzuck alleine da. Steckt Ihr zu viele Prügel ein, wird´s dem Vieh eh´ zu bunt und es nimmt Reißaus. Wer unterwegs die Lebensenergie verliert, nach einer zünftigen Axt sucht oder sein verschollenes Roß vermißt, knackt herumliegende Vasen und Kisten.

Technisch gibt´s an "Dynasty Wars 2" wenig auszusetzen; die Ladezeiten sind verglichen mit anderen Playstation-Spielen angenehm kurz, und die Sprite-Horden lahmen auch bei Massenszenen nicht. Lediglich der auf Audiotracks abgelegten dramatischen Automatenmusik hätte eine "Arrange"-Version gut zu Gesicht gestanden. Wer auf penible Automatenumsetzungen von konventionellen 2D-Actionspielen hoffte und schon Befürchtungen hegte, alte 2D-Tugenden würden durch die Polygonwelle fortgespült, darf aufatmen: Capcom liefert mit "Dynasty Wars 2" einen Qualitätstitel ab, der vom ersten Moment sympathische Arcade-Gefühle aufkommen läßt.

Die spärlichen japanischen Dialogtexte stören den Genrefan dabei ebensowenig wie die fast völlig fehlende Innovation und der monotone Ablauf: Dieser Titel erinnert an den Spaß, den bewährte Konzepte bieten können und bereichert ein gerade in letzter Zeit unterrepräsentiertes Genre. *cb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140



Schnell beleidigt: Von den zornigen Nackedeis droht ernste Gefahr.



Not am Mann: Die Fantastischen Fünf eilen zur Rettung des Reiches.



SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	CAPCOM
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	70%

Viel Spaß und wenig Feinheiten: Capcom überzeugt Fans mit einer Prügelumsetzung in Automatenqualität.


Ihr könnt zwischen sechs weiblichen und sechs männlichen Spielern wählen

Viele Perspektiven sind witzlos: Dieser Blickwinkel sieht zwar dynamisch aus, bietet aber keinerlei Übersicht.

Hyper Final Match Tennis

Leider kennen nur wenige europäische Spieler die besten Tennissimulationen der letzten Jahre. Auf der japanischen PC-Engine sicherte sich Human's "Final Match Tennis" den Grand Slam, auf dem Super NES regiert der Import-Nachfolger "Super Final Match Tennis". Jetzt ist die Playstation-Neuauflage dieser Klassiker auf dem Markt: "Hyper Final Match Tennis".
Doch, oh Schreck, das 32-Bit-Update schlägt viele Tugenden der Vorgänger ins Netz. Wann kapieren die Software-Hersteller endlich, daß ein modernes Sportspiel nicht zwangsläufig auf Polygon-Optik basieren muß? Die verschiedenen Perspektiven sind größtenteils unnötig, man spielt sowieso in der Schräg-von-oben-Ansicht. Außerdem wirken die Begrenzungslinien des Platzes durch die 3D-Spielereien kantig – manche gerade Linie macht ziemlich eckige Bögen. Die Animationen der Spieler und Spielerinnen (Zöpfchen pendelt im Wind, der Rock wird beim Becker-Hecht leicht angelupft) sind dafür sehr elegant anzusehen, doch dahinter verbirgt sich ein spielerisches Problem: Konnte man die Tennis-Sprites früher pixelgenau positionieren, fällt dies bei den aufwendigen Bewegungsabläufen viel schwerer. Bis der Spieler wieder seine "Parkposition" erreicht hat, dauert's oft zu lange.
Die Gesamt-Präsentation ist dafür ähnlich simpel wie früher. Nach einem Render-Vorspann dürfen ein bis vier Spieler eine Worldtour mit sechs Turnieren absolvieren oder zum Freundschaftsmatch im Einzel bzw. Doppel antreten. Es stehen die drei traditionellen Böden zur Verfügung, der Spielstand wird via Sprachausgabe übermittelt.
Human hat die Frischzellenkur am falschen Ende angefangen. Statt die brillante Spielbarkeit der Vorgänger zu konservieren und das dröge Drumherum aufzupeppen, hat man's genau umgekehrt gemacht. Die Steuerung an sich ist gut – die fordernde Doppelklick-Technik der Super-Version kommt nicht mehr zum Tragen. *mg*

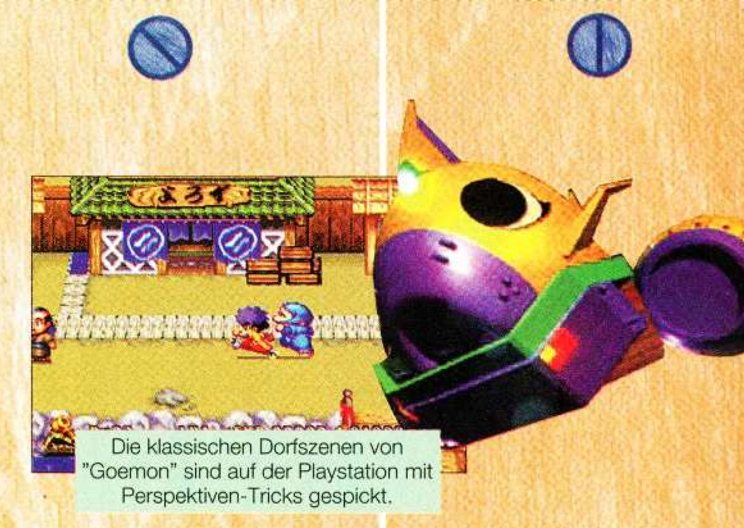
Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140


Je kleiner der Platz, desto weniger habt Ihr von den schönen Animationen der Tennis-Spieler und -Spielerinnen.



SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	HUMAN
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	69%

Enttäuschender Nachfolger zu den PC-Engine- und Super-NES-Klassikern. Noch gutes 3D-Tennis mit Standard-Features.


Die klassischen Dorfszenen von "Goemon" sind auf der Playstation mit Perspektiven-Tricks gespickt.

10 Jahre Goemon

Konami ist für seine Sport-, Action- und Jump'n'Run-Titel weltweit bekannt, seine Action-Adventure-Serie "Goemon" spielt man jedoch nur in Japan. Lediglich einem Teil der farbenprächtigen Fernost-Saga vergönnte Konami einen Europa-Start: Das erste 16-Bit-"Goemon" wurde übersetzt und 1992 als "Mystical Ninja" vermarktet. Doch Mystical Ninja war weder das erste noch das letzte Spiel um den kleinen Schwertkämpfer und seine vielseitige Helden-Clique. Die Serie begann 1987 auf MSX-Computern und wurde 1990 für das NES umgesetzt. Auf dem Super Nintendo gibt's die meisten Teile: In MAN!AC 3/94 testeten wir "Goemon 2" (in unseren Augen der Höhepunkt des Ninja-Zyklus), in MAN!AC 2/95 berichteten wir von den Programmierarbeiten an "Goemon 3". Verschweigen haben wir Euch die Veröffentlichung von "Goemon 4" das Ende 1995 ausgeliefert wurde – anbei ein Schnappschuß aus dem 16-Bit-Highlight.

Brandneu ist Goemons 32-Bit-Debüt. Wie die Vorgänger verbindet das Playstation-"Goemon" verschiedene Spieletypen. Ausgangspunkt aller Abenteuer sind ländliche Siedlungen, in denen die Bewohner nur japanisch sprechen. Dort plaudert Ihr mit Kontaktpersonen, ärgert die Wächter und stockt Eure Ausrüstung auf, bevor Ihr in unterschiedliche Spielumgebungen reist. Die meisten davon wurden den Vorgängern entliehen: Den Zerstörungs-Scroller im "Goemon"-Mech gab's bereits auf dem Super Nintendo, ebenso die dreidimensionalen Schlachten, bei denen Ihr vom Cockpit aus Fäuste und Raketen des Roboters steuert. In den Jump'n'Prügel-Levels verlaßt Ihr Euch auf die unterschiedlichen Talente von Goemon und seinen Freunden. Neben dem Helden ist auch sein blaubärtiger Kumpel wieder mit von der Partie, statt dem Mädchen aus Teil 4 schließen sich Euch ein gestrandetes Alien und ein muskulöser Barbar an. Mit den seitlichen Tastern könnt Ihr in einigen Spielstufen die Gestalt und Eure Waffen wechseln und durch die speziellen Charakter-Talente jede Hürde meistern. Eine ansprechende Mischung – für Nicht-Japaner aber nahezu unspielbar. ***wi***


Goemon (MSX 1987)


Goemon (Super NES, 1992)


Goemon 4 (Super NES, 1995)


Neben Geschicklichkeits-Levels gibt's auch pixelsprühende Action: Zerstörungs-Scroller (oben links) und 3D-Schlacht (großes Bild) im Goemon-Mech.




SONY DIMENSION

Gundam 2

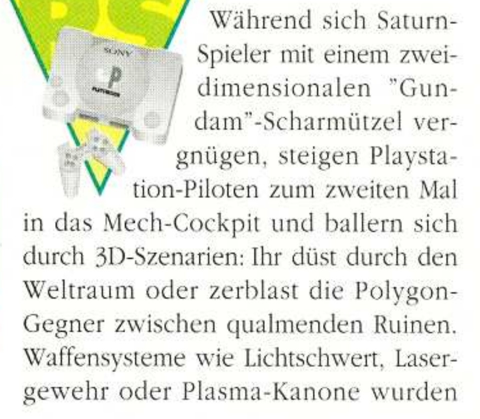


Während sich Saturn-Spieler mit einem zweidimensionalen "Gundam"-Scharmützel vergnügen, steigen Playstation-Piloten zum zweiten Mal in das Mech-Cockpit und ballern sich durch 3D-Szenarien: Ihr düst durch den Weltraum oder zerblast die Polygon-Gegner zwischen qualmenden Ruinen. Waffensysteme wie Lichtschwert, Lasergewehr oder Plasma-Kanone wurden wie beim ersten Teil der Anime-Vorlage entliehen. Eine schematische Darstellung Eures Vehikels zeigt Schäden an den Körperteilen des "Gundam"-Mechs und signalisiert Systemausfälle.

Anstatt die 3D-Engine des Vorgängers zu übernehmen, hat Bandai in neue Routinen investiert; Während der erste Teil mit routiniertem Scrolling und einfacher Steuerung überzeugte, malträtiert Euch der zweite Teil mit Ruckel-Manövern und konfusem Rumgebolze. Kaum habt Ihr das Steuerkreuz leicht nach rechts getippt, macht Euer Roboter einen 180-Grad-Schlenker und manövriert den mühsam angepeilten Gegner aus dem Holo-Visier. Jegliche Justierungs-Versuche sind zum Scheitern verurteilt. Zwischen verpixelten 3D-Objekten und konzeptlosem Level-Aufbau verlieren sogar Profis mit Engelsgeduld die Orientierung, selbst die drögen Render-FMVs ruckeln: Wer sich diese Fortsetzung zulegt, ist selber schuld. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel.:0231/556140

Wer sich vor der Schlacht einschießen will, schlüpft im Duell-Modus in einen Mech seiner Wahl und selektiert ein gegnerisches Modell: Cockpit-Design und Waffen der Mechs sind unterschiedlich, leider kranken alle Roboter unter dem gleichen Steuerungs-Handicap.



Euer "Gundam"-Mech rast mit gezücktem Laserschwert auf einen verpixelten Polygon-Satelliten zu.



Einzige Orientierungschance in Bodenschlachten sind Sprungmanöver (unten).



Killing Zone

Bis vor kurzem bürgten 3D-Schlägereien für hohes Prügelniveau, doch jetzt trudeln die Schnellschuß-Entwicklungen ein: Nach "Criticom" (MAN!AC 4/96) bewirbt sich "Killing Zone" um die Auszeichnung des schlechtesten 3D-Prüglers.

Nachdem Ihr Euren Schläger unter Frankenstein, Skelett und Minotaurus gewählt habt, erahnt Ihr angesichts des Stolperzooms auf die Übersichtkarte, welch programmiertechnische Schandtat Euch erwartet: Euer Krieger ist so beweglich wie ein Playmobil-Männchen, die "Tekken"-ähnlichen Combos funktionieren nach dem Zufallsprinzip. Reagiert Euer Schläger glücklicherweise mal ohne Verzögerung, geht der Hieb wegen der undurchsichtigen Kollisionsabfrage ins Leere. Obendrein kennen die Gegner nur zwei Taktiken: Entweder stellen sie sich starr vor Euch und erwarten geduldig den Gnadenstoß oder sie fegen Euch mit einem irrwitzigen Schlaghagel vom Schirm. Wer gewinnen will, schiebt die Fieslinge einfach vom Spielfeld. Abgesehen von den öden Hintergrundmelodien gibt Euch die imaginäre Kamera den Rest: Mitten im Kampf macht sie einen meilenweiten Satz, so daß ein bildschirmfüllender Krieger plötzlich am Horizont zusammenschrumpft. Im Vergleich zum Clipping-Meister "Tekken" bewegen sich die Schläger jedoch geschmeidig über die Kampfarena, Flackern kommt selten auf. Zumindest ansatzweise fühlt Ihr Euch am Kampf noch beteiligt, was "Killing Zone " vom Trash-König "Battle Monsters" unterscheidet. *oe*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

Jetzt geht's rund: Medusa-Verschnitt Gorgon landet mit ihrem Schwanz harte Uppercuts.



Vom Mensch zur reißenden Bestie: "Sabre Wulf"-Clone "Were Wolf" verwandelt sich per Special-Move.



Distributed by



Jack is Back

Alone in the Dark

Mit deutscher Sprachausgabe

PlayStation™

You are alone - Alone in the dark!







Du bist ganz allein. Und nur Du kannst die kleine Grace aus den Händen des miesen Jack befreien! Kult-Adventure mit 1000 3D-Animationen, 230 Backgrounds, 600 modellierten Objekten und echten Video-Sequenzen. Alles komplett in deutscher Sprache. Was willst Du mehr?





PLANET SATURN


Typisch Gradius: Eine organische Lebensform fordert Euch im sechsten Level zum Duell.


"Gradius 2": Umkurvt die Mini-Sonnen, rast aber nicht direkt in deren schlängelnde Bewohner.

Gradius Deluxe Pack

Gradius raubt Euch nach jedem Exodus gnadenlos alle Extras. Habt Ihr schwache Nerven und einen Saturn, gebt im "Pause"-Modus den altbekannten Konami-Cheat für Vollbewaffnung ein: Drückt "Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A".

Konami's Strategie des "Zwei-in einem"-Deluxe-Pack für Automatenumsetzungen wird nach "Parodius" und "Twin Bee" fortgesetzt. Dieses Mal sind die ernsthaften Ballerveteranen von Konami an der Reihe: Der Urvater "Gradius" von 1985 sowie sein offizieller Nachfolger "Gradius 2" aus dem Jahre 1988. Ansonsten findet sich auf der CD ein mitreißendes Full-Motion-Intro in (vor allem auf der Playstation) ansprechender Qualität; sowohl der inoffizielle zweite Teil "Salamander" als auch der Abschluß der Serie ("Gradius 3") blieben unberücksichtigt.

"Gradius" schickt Euch mit Eurem "Vic Viper"-Jäger durch sieben horizontal scrollende Welten, wobei jeder Abschnitt zum Extrakapselraffen erstmal im All startet. Gesammelte Extras erleuchten die Felder einer speziellen Leiste; das Objekt der Begierde "kauft" Ihr durch einfachen Knopfdruck, und die Prozedur startet erneut. Hohe Treffsicherheit vorausgesetzt, erreicht Ihr den Geschoßhagel der Bodenstationen, Walker und Feindschiffe mit ausreichender Feuerkraft, um zu den Wächtern vorzustoßen. Diese monströsen Lebensformen und Giganto-Raumer fordern Eure volle Konzentration. Ein Fehler, und Ihr müßt Euch mit Micker-Bewaffnung erneut duellieren.

"Gradius 2" läßt Euch die Wahl zwischen vier Extraleisten, wovon Ihr eine vor dem Abheben auswählt. Im flammenden Inferno des ersten Abschnitts angekommen, genießt Ihr den optischen und akustischen Fortschritt: warnende Sprachsamples, vertikale Bewegungsfreiheit, mitreißende Musik und funkensprühende Feuerdrachen, die sich bedrohlich an Euch heranschlängeln. Das stockende Scrolling der Alien- und Diamantenwelten sind der Beweis: Beide Klassiker sind pedantisch umgesetzt. Auch technische Probleme der Originale wurden brav konvertiert. So stürzt das "Deluxe Pack" den MAN!AC-Tester in einen Gewissenskonflikt: Zwei Meilensteine der Shoot'em-Up-Geschichte plus einem Intro-Bonus hören sich verlockend an. Doch "Gradius" wirkt in jeder Hinsicht veraltet. "Gradius 2" wiederum überzeugt durch klare Verbesserungen gegenüber seinem Vorgänger.

Empfehlenswert ist der Vollpreis-Titel hauptsächlich für Klassiksammler. Mit ein paar Gimmicks (oder gar dem dritten "Gradius"-Teil) hätte uns Konami jedoch zu einer höheren Wertung bewegen können. *cb*

Dynatex, Tel. 0231/556140


Großmaul: Die Steingesichter feuern mit Miniaturausgaben ihrer Gattung...

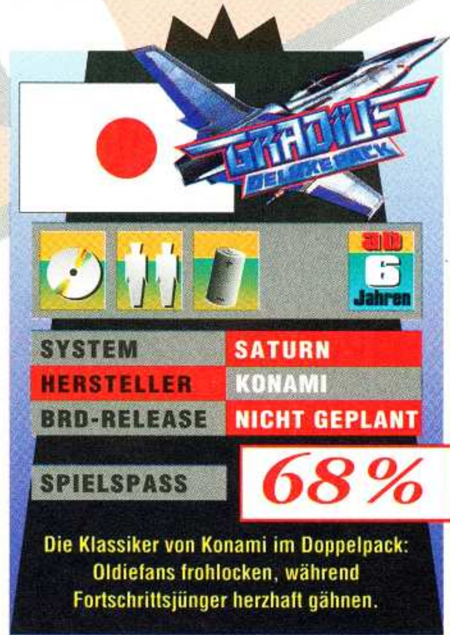
Alien-Attacke: Während die Fangarme nach Euch greifen, schlüpfen hungrige Jung-Aliens aus.

Der unbeholfene "Gradius"-Chef scheint BSE-befallen: Ihr habt keine Gegenwehr zu befürchten.



SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	KONAMI
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	69 %

Karg, aber komplett: Zwei Action-Meilensteine in getreuen Umsetzungen. Besseres FMV-Intro, ansonsten wie auf dem Saturn.



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	KONAMI
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	68 %

Die Klassiker von Konami im Doppelpack: Oldiefans frohlocken, während Fortschrittsjünger herzhaft gähnen.



Options-Tarot: Ihr zieht eine Karte vom Wahrsager-Pult, um wahlweise abzuspeichern oder zu laden.

Peinlicher Szenenwechsel: Wenn das aktuelle Bild verschoben wird, verliert Ihr schnell die Orientierung.



Ihr folgt der Wendeltreppe ins nächste Stockwerk. Beiwerk wie Kerzen oder Fackelschein sind statisch.

Horror Tour

SATURN

Altgediente Rollenspieler erinnern sich an 3D-Rätseleien wie "Dungeon Master" für den Atari ST oder "Eye of the Beholder" für den PC. Für "Horror-Tour" haben nostalgische Japaner das klassische Genre aus der Mottenkiste gekramt und mit zeitgemäßen FMV-Sequenzen verziert: Euer Held erkundet das monströse Gruselschloß aus der Ego-Perspektive. Anstatt echte 3D-Grafik zu programmieren, hat man das Abenteuer wie in den Klassikern aus zweidimensionalen Szenen zusammengeschnipselt. Leider waren die Programmierer sogar mit dem simplen Bildwechsel überfordert: Während Euch beim Vorwärtsmarsch ein träger Szenenwechsel aufhält, wird beim Rechts- oder Linksschwenk ein Bilderstreifen verschoben und eine neue Zeichnung in die Mitte gerückt.

Auf Echtzeitkämpfe müßt Ihr genauso verzichten wie auf rollenspielgerechte Menü-Kloppe, stattdessen beschränkt sich Euer Abenteuer auf Rumgedruckse in feuchten Schloßkellern und die Entdeckung von dürftig gezeichnetem Inventar. Ihr nehmt sämtliche Objekte mit einem simplen Mausklick in Augenschein, leider reagiert nur selten ein Gegenstand auf Eure Bemühungen. Mobiliar und Rüstungen schweigen sich in der Regel aus, lediglich gesprächige Bilder und sekundenlange FMV-Einlagen lockern das dröge Herumgelatsche auf. Euer Held kann weder auf Ausrüstungsgegenstände zurückgreifen noch gefundene Objekte verstauen: Hin und wieder dürft Ihr ein paar Säbel umräumen oder einen Stein in den Schloßbrunnen werfen. Mehr Interaktion wird dem Spielerhirn nicht abverlangt. Lediglich die hektischen Szenenwechsel fordern Grips, denn spätestens nach dem zweiten Treppenaufgang habt Ihr Euch hoffnungslos verfranst. Pech für Desorientierte: Wer selbstsicher nach der Automap forscht, wird aufs Neue enttäuscht und trägt die CD zu Grabe. Von Zombies oder Grusel keine Spur: Einach nur das nackte Grauen. *rb*

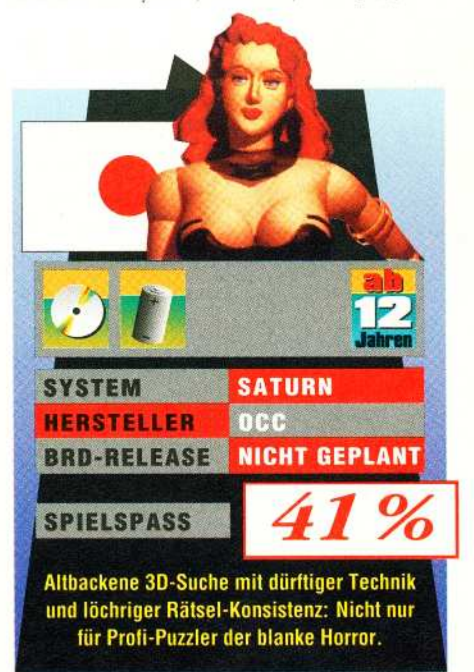
Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel.:0231/556140

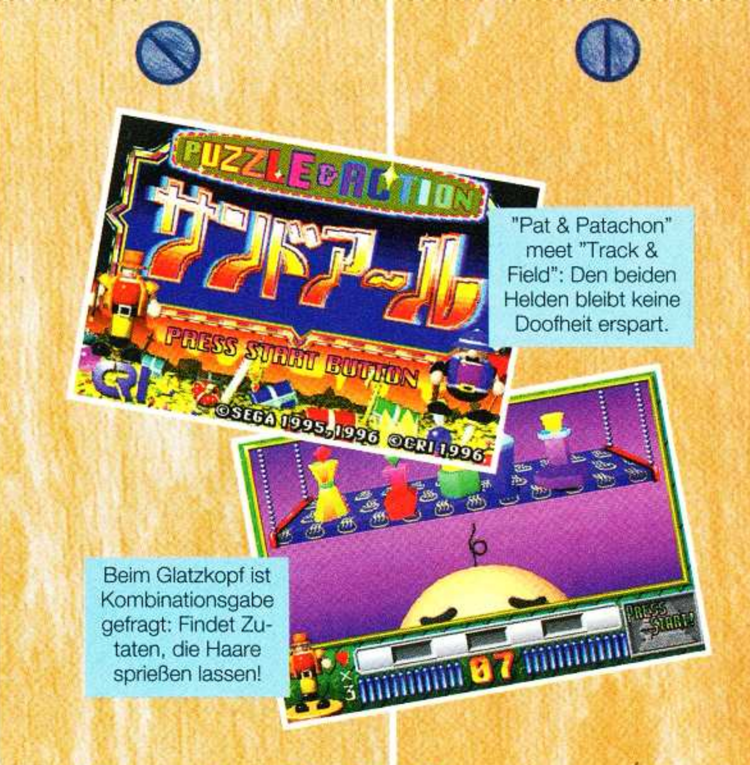


Mit Säbelrasseln in den nächsten Raum: Um eine Geheimtür hinter den Schilden zu öffnen, vertauscht Ihr die Säbel.



Tanz der Teufel: In einem verstaubten Bücherregal findet Ihr einen alten Folianten. Vielleicht das Necronomicon?





"Pat & Patachon" meet "Track & Field": Den beiden Helden bleibt keine Doofheit erspart.

Beim Glatzkopf ist Kombinationsgabe gefragt: Findet Zutaten, die Haare sprießen lassen!

Puzzle & Action

Segas Japan-Neuheit klingt für westliche Ohren so kurios wie sie sich dem Betrachter darstellt: "2DO Arukotowa Sandoahru" ist eine Sammlung von Denk- und Reaktions-Spielchen – in der Videospielgeschichte bislang einmalig.

Durch eine belanglose Rahmenhandlung (besiegt gegnerische Bandenmitglieder, um einen stibitzten Schatz zu erlangen) zusammengehalten, absolviert Ihr eine Tour de Force der absurden Ideen: Quetscht Reisende durch wildes Knopfgedrücke in die U-Bahn; schießt im Wilden Westen Münzen in die Luft; füttert Löwen, indem Ihr deren Beute fachgerecht zerschießt; oder plättet einen Terroristen, indem Ihr hochexplosive Fässer abballert.

Jedes der über 20 Spielkonzepte ist aufgrund der Einfachheit binnen weniger Sekunden sonnenklar. Die japanischen Texte stören beim vergnüglichen Gedrücke und Kombinieren nicht; Präsentation und Gestaltung sind überzeugend. Amüsante Hauptdarsteller (Wer erinnert sich an Sega's "Bonanza Bros."?), flüssige Zoomeffekte und verblüffender Detailreichtum: Für die obskure Spielesammlung legten sich die Programmierer mächtig ins Zeug.

Die fünf Schwierigkeitsgrade können den langfristig dünnen Solo-Modus jedoch nicht verbessern. Ganz im Gegensatz dazu der Zwei-Spieler-Modus: Die einfache Bedienung lockt auch Unbeteiligte im Handumdrehen ans Pad und sorgt damit für kurzweilige Abende. Auffassungsgabe und schnelle Reaktion ersetzen das Wälzen im Handbuch. Gerade der Simpel-Charme macht diese Spielesammlung einzigartig: Die Zielgruppe scheint zwar das japanische Schulkind zu sein, wer aber heute noch den Zeiten von "Decathlon" nachhängt und exotische Freakware sucht, wird sich ebenfalls begeistern lassen. *cb*

Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/556140



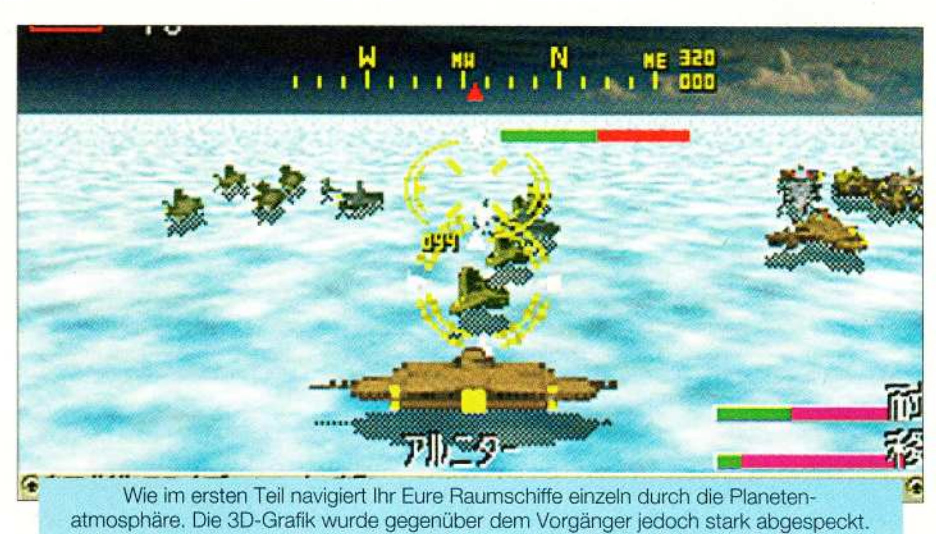
Zerschießt das Fleisch in der Mitte, damit die Löwen einträchtig teilen und futtern können.

Zeigt's dem Schurken: Wehrt die Fässer durch gezielten Beschuß ab, und er wird selber überrollt.

PLANET SATURN



Tauchen in grüner Soße: Nicht alle "Chooaniki" Hintergründe sind so trostlos, einige aber noch deutlich häßlicher.



Wie im ersten Teil navigiert Ihr Eure Raumschiffe einzeln durch die Planetenatmosphäre. Die 3D-Grafik wurde gegenüber dem Vorgänger jedoch stark abgespeckt.

Chooaniki

SATURN

Noch Jahre vor dem Duo-Engine-"Chooaniki" verblüffte NCS (damals auf der Höhe seines Schaffens) die Baller-Fans mit "Gynoug". Im legendären Mega-Drive-Scroller waren die meisten Elemente späterer "Chooaniki"-Spiele bereits enthalten: Wasserspeier, Engel und Muskelmonster als Feinde, ebenso wie die irrwitzigen Flugbahnen gegnerischen Geschosse: Die winzigen Kugeln beschleunigen, verwirren mit verschiedenen Fluggeschwindigkeiten und abrupten Richtungsänderungen.

"Chooaniki" ist die vorsätzliche Verdrehung aller gängigen Ballerspielklischees, ein mit viel nackter Haut und Muskeln angereicherter Horizontal-Scroller der absonderlichen Art. Im Gegensatz zum hierzulande kaum bekannten Duo-Engine-Vorgänger ging die 32-Bit-Version voll in die Hose: Die digitalisierten Sprites wirken wie die unbeholfenen Übungen eines Bildbearbeitungs-Anfängers, die ehemals fähigen Level-Designer sind NCS seit **Gynoug** anscheinend verlorengegangen. Mit dem Humor ist´s auch so eine Sache: Vielleicht schmunzeln Bewohner der Multi-Millionen-Metropole Tokyo über die Holzhammer-Späße, deutsche Spieler, die auf einen fantasievollen Shooter hoffen, blicken jedoch grimmig. Vom Vorspann, über Waffensystem bis zum letzten Endgegner wirkt "Chooaniki" unfertig, lieblos und schlampig. *wi*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140



Gotha 2

SATURN

Ein Jahr nach dem grafisch vielversprechenden ersten Teil (MAN!AC 4/95) wurde in Japan "Gotha 2" ausgeliefert. Produzent der fiktiven Luft- und Raumschlachten ist nicht mehr Sega, sondern der Strategiemarktführer Koei, der in Fernost durch Serien wie "Nobunagas Ambition" und "Romance of the Three Kingdoms" die jugendlichen Spieler verzaubert.

Trotz des Wechsels zu Koei behielt "Gotha 2" das Strategie-Schema des Vorgängers bei: Durch eine Hintergrundgeschichte in Cinepak-Video und japanischer Sprache verknüpft, steuert Ihr als Flottenadmiral unterschiedliche Schauplätze an: Ihr kommandiert Attacken gegen Raumzerstörer, beschützt Nachschub-Convoys und navigiert durch Asteroidenfelder. Alle Vehikel sind den Science-fiction-Flugschiffen der viktorianischen Ära nachempfunden: Kolosse mit bizarren Flügel- und Rumpfkonstruktionen, waffenstarrende Einsitzer und rostig-braune Großraumer. Ihr wählt geeignete Jäger und Zerstörer aus dem Trockendock und plaziert Sie auf der Land- bzw. Luftkarte. Danach zieht Ihr Eure Schiffe: Die Übersichtskarte wird zur 3D-Ansicht, Euer Joypad zum Steuerruder. Gerät ein Feind in den Radius Eurer Waffen, zielt Ihr über ein Fadenkreuz. Jede Mission endet, wenn alle Gegner aus dem Luftraum geputzt wurden.

Das liest sich zwar alles ganz gut, ist aber sterbenslangweilig, etwas komplexer als der Vorgänger, und – völlig unverständlich – grafisch total verhunzt. Nur für ausgehungerte Strategen. *wi*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140



Das dicke Schlachtschiff ist Euer Ziel. Die feindlichen Manöver beobachtet Ihr auf der strategischen Übersichtskarte.



Je nach Mission stellt Ihr aus einem anderen Raumschiff-Pool die ideale Flotte zusammen.





Frauen-Power: Yuri gehört zu den stärksten Charakteren von "King of Fighters '95". Da bekommt selbst der erfahrene Söldner Ralf kalte Füße.

Changs Stahlkugel hat schon so manchen aufdringlichen Angreifer zu Boden gebracht

Alkoholiker: Der kleine Chinese Chin (links) nimmt ständig einen Schluck aus seiner Pulle.

King of Fighters

SATURN

Alle Jahre wieder treffen sich SNKs Prügelfürsten zum großen Schlagabtausch. Bislang Neo-Geo-exklusiv, setzte SNK ihr Vorzeige-Beat'em-Up jetzt für den Saturn um.

Wie beim Automaten stehen 24 Spielfiguren zur Wahl, die jeweils zu dritt in einem Team antreten. Wer sich mit keiner der acht Mannschaften anfreunden kann, stellt sich die eigene Prügel-Crew zusammen. Vor Spielbeginn legt Ihr die Reihenfolge der Akteure fest – hat ein Charakter seine Lebensenergie verloren, hüpft der nächste aus dem Hintergrund und revanchiert sich für den Knock Out seines Kumpels. SNK-Freaks werden die Spielfiguren gleich wiedererkennen: Neben den bekanntesten Haudegen aus "Art of Fighting", "Mutation Nation" und "Fatal Fury" (u.a. Busenwunder Mai Shiranui) treten sogar drei "Ikari Warriors" aus dem gleichnamigen Automatenoldie an. Ein paar Figuren aus "King of Fighters '94" sind ebenfalls dabei, neue Prügelspezialisten gibt's auch. Wer auf klassische Prügelspiel-Logik steht, kann statt im Team auch mit einem Solo-Fighter antreten.

Grafisch und spielerisch entspricht die Saturn-Umsetzung dem Neo-Geo-Original: Zu den abwechslungsreichen Hintergründen gesellen sich eine Unzahl hübsch animierter Spielfiguren, die leider etwas klein ausgefallen sind. Jeder Akteur verfügt über ein ausreichendes Repertoire an Special-Moves, kann zwecks Abwehr eines Angriffs in den Hintergrund treten oder mit rechtzeitiger Tastenkombination kontern und zurückschlagen. Am unteren Bildrand wird ein Power-Energiebalken aufgeladen – bei voller Energie könnt Ihr einen tödlichen Move vollführen, der oft das Match entscheidet. Am Ende des Turniers trefft Ihr genau wie beim Vorbild auf den bösen Rugal.

Wer sich immer noch nicht satt geprügelt hat und nicht genug bekommt von klassischen Bitmap-Prügelspielen, ist bei "King of Fighters '95" bestens aufgehoben. Die Team-Option ist genial, die Grafik ordentlich, nur die Musik hätte besser ausfallen können. Zwei Prozent Abzug im Gegensatz zur Neo-Geo-Version, da der Zahn der Zeit auch an Prügelspielen nagt. *ak*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

Allround-Talent Ryu gegen Schönling Robert. Hinten rechts warten die anderen zwei Teammitglieder.





Entgegen der für Sommer geplanten Playstation-Version ist der Saturn-CD von "King of Fighters" ein Modul beigelegt: Um Euch lästige Ladezeiten zu ersparen, packte SNK eine 3 MB große RAM-Erweiterung sowie die Animationsphasen sämtlicher Sprites auf den Zusatz. Gegenüber der 7 MB RAM des Neo Geo muß der Saturn nämlich mit 3,5 MB Arbeitsspeicher auskommen (die Playstation mit 2,5 MB).



Eine verlassene Chemiefabrik bildet den Hintergrund für das Duell Robert gegen Tori

Takuma (links) ist zwar stark, dafür aber lange nicht so wendig wie sein Widersacher Sie.



Terry kennen SNK-Fans aus den "Fatal Fury"-Spielen. Hier im Clinch mit Takuma.

Schon wieder abgeblitzt: Robert bezieht ein paar Ohrfeigen von der emanzipierten Yuri.

PLANET SATURN

Victory Goal 96

SATURN

Die japanische Fußball-Profiliga "J-League" bringt uns Fluch und Segen. Zum einen lockte sie Altstars wie Uwe Bein in die Ferne, was bei manchem betroffenen Bundesligisten den sportlichen Niedergang einläutete. Auf der anderen Seite motiviert die Begeisterung für die J-League auch Japans Software-Hersteller, fleißig Fußballspiele zu produzieren. Sega hatte den Saturn von Tag 1 versorgt: "Victory Goal" war eine der ersten CDs, die ich mir zum Start der Hardware gönnte. Spielerisch und grafisch war der 3D-Kick eher simpel gestrickt, aber die vielbeschworene Spielbarkeit stimmte.

Bis auf das schwer lesbare Option-Menü (siehe Bild unten) sind die übrigen Auswahl-Bildschirme vorbildlich gestaltet. Verspielte Grafiken wurden mit übersichtlichem Menüaufbau kombiniert. Auch ohne Japanisch-Kenntnisse findet man sich problemlos zurecht.

Auf ähnliche Tugenden setzt auch die Fortsetzung, die gerade in Japan erschienen ist. 16 Mannschaften, die allesamt durch knuffige Comic-Charaktere repräsentiert werden, stehen mit ihren schwer durchschaubaren Spielerkadern zur Wahl. Der japanische Text macht keine große Sorgen; die meisten Funktionen bekommt Ihr mit ein bißchen Rumprobieren heraus.

Exotisch, aber cool ist auch das Nippon-Ambiente im Stadion. Das fachkundig mitraunende Publikum wird von zwei Sportreportern übertönt. Ich verstehe zwar kein Wort von den Plapperbrüdern, aber der Originalton Fernost klingt witziger als manche deutsche Reporterschnarchnase.

Wie beim Vorgänger beobachtet Ihr das Geschehen auf dem virtuellen Rasen in drei Zoom-Stufen. Für schöne Kombinationen optimal ist die unspektakuläre "Weit-weg-Ansicht", die viel Sinn macht. Wie kaum ein anderes Fußballspiel belohnt "Victory Goal" überlegte Quer- und Steilpässe. Neu beim Nachfolger: Ihr könnt auch die Kickrichtung ändern. Zum üblichen "von oben nach unten" gibt es die Alternativen "horizontal" und "diagonal". Grafisch leicht überholt zeigen sich die Spieler: Netter gemusterte Trikots und mehr Animationen erfreuen das Auge. An die ausführlichen Verrenkungen bei der Ballannahme muß man sich jedoch gewöhnen; dadurch hat der Gegner einige Sekundenbruchteile mehr Zeit, den Paß abzufangen. Überhaupt wirkt der Nachfolger einen Tick ruhiger; "Victory Goal" macht damit einen kleinen Schritt von "Fußball-Action" zu "Fußball-Simulation". Bei der Zusammenstellung Eurer Mannschaft geht's jetzt auch etwas tiefgründiger zu; für jeden Kicker werden Kraftwert und Tagesform angezeigt.

Die Steuerung wurde nicht auf den Kopf gestellt; je ein Button dient zum Passen, Flanken und Schießen. Die Verbesserungen stecken im Detail: Sorgte beim Vorgänger bereits der Druck auf einen Feuerknopf fürs Abspiel, ist jetzt das Loslassen entscheidend. Ähnlich wie bei "FIFA Soccer" dosiert Ihr somit die Wucht von Paß oder Schuß. Durch die intelligent dem Ball hinterherlaufenden Mitspieler lädt "Victory Goal 96" zu überraschenden Paßattacken ein. Hoch hereingegebene Flanken haben zudem an Tödlichkeit gewonnen, da die Torhüter solche Bälle selten festhalten. Selbst eine Verlegenheits-Hereingabe wird gerne abgeklatscht, was für entsprechende Turbulenzen im Strafraumbereich sorgt.

Bei den Optionen entdecken wir vier Schwierigkeitsgrade; "Hard" und "Hardest" machen dabei ihren Namen alle Ehre. 16 Teams (also vier mehr als beim Vorgänger) stehen jetzt für Liga und Pokal zur Wahl. Ihr dürft auch ein Elfmeterschießen veranstalten oder ein Freundschaftsmatch organisieren. Dazu kam noch allerlei Render-Schnickschack bei Intro und Stadion-Präsentation. Auch die Wetterkarte wurde aufpoliert:



Bilderbuch-Grafik: Gegenüber dem ersten Sega-Fußball wurden die Spieler-Animationen gewaltig aufpoliert. "Victory Goal 96" bietet eine der beste Sportspiel-Optiken aller Zeiten.



Wetten, daß? Der Weitschuß schlägt punktgenau im linken oberen Winkel ein. Der Torwart hat das Nachsehen.









Je weiter man sich vom Platz entfernt, desto größer die Übersicht. Dieser Blickwinkel ist aber ein bißchen zu extrem.



Vorsicht Eckball: Auf der Übersicht rechts außen könnt Ihr erkennen, wo sich Freund und Feind postiert haben.



Ein Flugkopfball ist doch was Schönes: Besonders in der Zeitlupe (siehe Bedienungsfeld rechts unten) kommt die Eleganz zur Geltung.

Wenn‘s bei "Victory Goal 96" kunstvoll nieselt, möchte man am liebsten zu den Gummistiefeln greifen.

Die Verbesserungen sind OK, aber für Besitzer des Vorgängers nicht gerade gewaltig. Da könnte sich vielleicht doch der Griff zur soliden Saturn-Version von "FIFA '96" lohnen. Da gibt es mehr Optionen und Steuerungsfinessen, wenn auch technische Mankos auftreten. "Victory Goal 96" spielt sich dafür gradliniger und hat die übersichtlichste 3D-Grafik. Im Zweifelsfalle sollten Saturn-Sportler den Test der offiziellen Europaversion abwarten. Wer auf die putzigen J-League-Teams steht, muß wohl zum Import greifen: Zumindest beim ersten "Victory Goal" wurden die Originalteams gegen lieblose Nationalmannschaften mit Phantasiespielern ausgetauscht. *bl*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140

Das neueste Sega-Fußball bietet Euch drei Stadien, die von verschiedenen Architekten entworfen wurden. Auf den Kick an sich hat dies jedoch keinen Einfluß. Dafür kommt der Wahl des Wetters schon größere Bedeutung zu. Auf klatschnassem Boden schliddern manche Spieler kunstvoll am Leder vorbei, auch der Torwart muß sich vor tückischen Aufsetzern in acht nehmen.



Verwirrung im Strafraum: Während der rote Spieler gerade strauchelt, bolzt der Torwart den Ball aus der Gefahrenzone.



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	SOMMER
SPIELSPASS	78%

Dezent verbesserte Fortsetzung eines gut spielbaren Action-Fußballs. Unkomplizierte Steuerung und übersichtliches 3D.







PLANET SATURN



Ein Gorilla will Euch ans Leder. Auf der Karte (rechts unten) erkennt Ihr bräunlich die begehbaren Wege.

Congo

Congo wurde 1995 von Regisseur Frank "Arachnophobia" Marshall inszeniert. Die Romanvorlage stammte vom Autor des Megasellers "Jurassic Park", Michael Crichton. Die Geschichte um die bösartig dressierten Affenwächter bot eindrucksvolle Effekte (von ILM) und eine halbwegs kurzweilige Handlung.

Exclusiv auf dem Saturn dürfen wagemutige Archäologen die verlorene Stadt Zinj im tiefsten Kongo suchen. Als Kabalo, einziger Überlebender einer Expedition, macht Ihr Euch in der Egoperspektive auf den Weg. Der wackere Forscher läßt vor Schreck erstmal das Joypad fallen, wenn er Bekanntschaft mit der "Congo"-Grafikroutine macht: Dutzende Bitmapgebüsche und -bäume ruckeln auf Euch zu, während Ihr pausenlos von klotzigen Spinnen und Moskitos eins auf den Tropenhelm kriegt.
Mit Auto-Mag Pistole, Elefantentöter und Bazooka versucht Ihr Euch zu revanchieren, doch entpuppt sich die Steuerung als träge. Sämtliche Gegner humpeln dermaßen wirr über den Schirm, daß Treffer selten durch planvolles Zielen gelingen. Auch Eure Waffen frustrieren durch störrische Verzögerung.
Die Orientierung im Dickicht ermöglicht eine ständig eingeblendete Karte. Ihr wandert brav einen vorgegebenen Pfad ab, überquert auf Hängebrücken Schluchten und erduldet eine als "Vergiftung" titulierte Steuerungsumkehrung. In vier Abschnitten erwarten Euch Dschungel, Ruinen, Zinj und eine stillgelegte Diamantenmine. Erst die letzten beiden Levels verschaffen der zuvor hoffnungslos überforderten Grafikroutine etwas Luft: Unter Tage, in einem Höhlensystem und in den abschließenden Katakomben wird das Scrolling erträglich.
"Congo – The lost city of Zinj" enthält nahezu alles, was traditionell die Spielbarkeit eines Programmes verschlechtern kann. Nur akustisch entsteht in einigen Levels etwas Dschungelatmosphäre. Die Filmschnipsel von CD sorgen für ein weiteres Ärgernis: Wer nämlich Bezug zum Film oder einen Auftritt der Affendame Amy erwartet, wird erneut enttäuscht. *cb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140


Der Wächter der Katakomben feuert mit modernster Lasertechnologie: Die "JJ 5000 Machine Gun" antwortet.


Die Diamantenminen werden von steinschleudernden Gorillas verteidigt.



Spinnenrudel zehren an Euren Nerven: Aufgrund des Geruckels ist Zielen ein Geduldsspiel.



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	SOMMER
SPIELSPASS	27%

ab 12 Jahren

Baller-Machwerk mit konzeptlosem Spielverlauf und peinlicher Optik: Selbst Primaten verlassen den Pixel-Dschungel.

Im Westen was Neues:



Verständigungsprobleme und Kanji-Chaos an der Front gehören der Vergangenheit an: Soeben hat der amerikanische Übersetzungs-Spezialist Working Design ("Lunar") die Arbeit am "World Advanced Military Commander" für Saturn beendet. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Alle Menüs und Texte erscheinen nun in klarem Englisch; auch in den Mini-Fenstern, die Euch während des Spiels wichtige Icon-Funktionen erklären, prangen nun englische Begriffe.
Damit steht westlichen Spielern der beste Strategietitel der Konsolenwelt offen: Als deutscher, amerikanischer oder japanischer General befehligt Ihr die wichtigsten Feldzüge des zweiten Weltkriegs. Ihr kommandiert Panzer, Sturmgeschütze und Messerschmitt-Geschwader im Blitzkrieg nach Frankreich, verschiebt Kreuzer und Schlachtschiffe im Pazifik, schmort im Wüstensand vor El Alamein oder wehrt Euch verzweifelt gegen die erdrückende D-Day-Übermacht. Wer alleine auf dem Hexfeld kämpft, wählt einzelne Schlachten oder eine komplette Campaign, außerdem könnt Ihr bestimmte Operationen auch gegen menschliche Mitspieler austragen.
"World Advanced: Iron Storm" simuliert Hunderte von authentischen Vehikeln, unterschiedliche Wetter- und Terrainbedingungen und unterstützt die Sega-Maus. Action-Einlagen müßt Ihr nicht befürchten; auch die animierten Schlachtszenen (Bild unten) können ausgeschaltet werden. *wi*





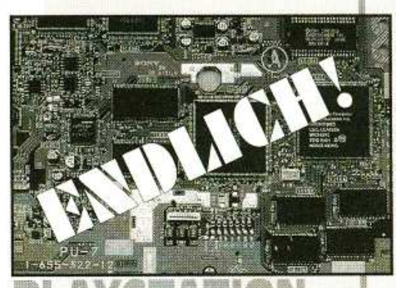





PLAYSTATION
RIDGE RACER REVOLUTION



PLAYSTATION
NEGCON - ANALOG PAD



PLAYSTATION
DER UMBAU!

Beispiel 1: Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card
+ Ridge Racer II

DM 34.- monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
+ 2tes Joypad
+ Virt. Fighter 2
+ Sega Rally

DM 38.- monatlich bei 24 Monaten

▸ ARJAY-FINANZIERUNG ◂

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Oben genannte Felder sind **Beispiele**. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

PLAYSTATION

Artikel	Preis
Grundgerät dt 50Hz	499.00
Action Replay Pro dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad (ASCII)	69.90
Joypad NeGcon (Namco)	89.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad	159.90
Link-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Mehrspieler-Adapter	69.90
Maus dt	59.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Adidas Power Soccer dt	99.90
Alien Trilogy pal	99.90
Beyond the Beyond dt	89.90
Casper dt	99.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90
Defcon 5 dt	89.90
Discworld dt (Sprache)	89.90
Horned Owl dt in Vorbereitung	
Earthworm Jim II dt	89.90

SATURN

Artikel	Preis
Grundgerät dt 50Hz	519.00
Action Replay Pro	99.90
Action Replay PC-Karte	89.90
Adapter für Import CD´s	59.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Arcade Racer)	129.90
Mission Stick	149.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Alien Trilogy pal	99.90
Casper dt	99.90
Cyber Speedway dt	89.90
Darius Gaiden dt	89.90
Daytona USA dt	119.90
Destruction Derby dt	89.90
Diskworld dt	89.90
Earthworm Jim II dt	89.90
F1 - Challenge dt	109.90


SUPER NINTENDO
MARIO RPG

SUPER NES

Artikel	Preis
Breath of Fire II dt	109.90
DK Country II dt	*119.90
Mario RPG us	139.90
Secret of Evermore dt	119.90
War 2410 us	*99.90
Powerstation dt	189.00
ASCII-Fighter-Stick dt	*29.90
Umbau 50/60Hz	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90

NEO GEO CD

Artikel	Preis
King of Fighters´95	*99.90
Pulstar	*99.90
div. Umbauten	ab 69.90

ALLGEMEINES

Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich noch weitere Artikel auf Lager. Preise mit einem * sind Angebote und-oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht.

ARJAY GET YOUR GAMES
0221·121067


PLAYSTATION
ADIDAS SOCCER


PLAYSTATION
RESIDENT EVIL


PLAYSTATION
NHL-FACE OFF

PLAYSTATION

Artikel	Preis
Johnny Bazookatone dt	89.90
Krazy Ivan dt	89.90
Lemmings 3D dt	*69.90
Loaded dt	89.90
Lone Soldier dt	*79.90
Mickey´s Adventure dt	*79.90
Myst dt	89.90
Namco Museum Vol. I dt	89.90
NBA-In the Zone dt/us	je 89.90
Need for Speed dt	89.90
NFL Game Day dt	89.90
NFL Quaterback Club dt	89.90
NHL Face Off	89.90
Panzer General	89.90
Philosoma dt	89.90
Primal Rage dt	89.90
Psychic Detective dt	99.90
Resident Evil pal	89.90
Ridge Racer dt/us	je 89.90
Ridge Racer Revo dt	99.90
Road Rash dt	89.90
Shellshock dt	89.90
Shockwave Assault dt	99.90
Silverload dt	89.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Tekken dt	99.90
Thunderhawk II dt	89.90
Toshinden II dt	89.90
Total NBA dt	99.90
Warhammer dt	89.90
Warhawk dt	89.90
Wing Commander III dt	99.90
Worms dt	89.90
WWF Arcade Game dt	*69.90

SATURN

Artikel	Preis
FIFA-Soccer´96 dt	109.90
Johnny Bazookatone dt	89.90
King of Fighters´95 jp	159.90
Lemmings 3D dt	89.90
Magic Carpet dt	109.90
Myst dt	119.90
Mystaria dt	109.90
NFL Quaterback Club dt	99.90
NHL Allstar Hockey dt	109.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Panzer Dragoon Zwei us	119.90
Pebble Beach Golf dt	99.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sega Rally dt	109.90
Shellshock dt	119.90
Sim City 2000 dt	109.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Tilt! dt	89.90
Toshinden Remix dt	109.90
Vampire Hunter jp	149.90
Viewpoint dt	99.90
Virtua Fighter dt	*9.90
Virtua Fighter Graphics	*39.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
Virtua Racing dt	89.90
Wing Arms dt	99.90
WipeOut dt	89.90
Worms dt	99.90
WWF Arcade Game dt	99.90
X-Men dt	89.90

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67
Fax: 0221-12 56 76
100124,2230@compuserve.com

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 33 93

Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware) Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342

SONY DIMENSION



Den "Rolling Start" kennen Sega-Raser aus den "Daytona"- Rennen.



Der stur den Kurs blockierende LKW offenbart seine mangelhafte Konstruktion: Sein TÜV ist längst abgelaufen.

Deadheat Road

Zum Laden etwas Zerstreuung: Namco's Idee des Ladespielchens fiel bei den Nichibutsu-Designern auf fruchtbaren Boden. Leider ist "Warming up" (siehe unten) nicht annähernd so kurzweilig wie die "Galaga"-Runden.

So martialisch wie der Name ankündigt, ist "Deadheat Road" (nicht mit "Dead Heat" auf Saturn zu verwechseln), natürlich nicht. Nach dem kurzen Intro reibt Ihr Euch erstmal verwundert die Augen: Nichibutsus Straßenrennen kommt Euch bekannt vor? In der Tat ist die Japano-Raserei ein dreister "Ridge Racer"-Clone, der sich mit Neuerungen vornehm zurückhält. Ihr habt die Wahl zwischen sechs unförmigen Boliden, die sich wie gehabt in den Kategorien Beschleunigung, Endgeschwindigkeit und Bremsverhalten unterscheiden.

Wie im Vorbild sind unterschiedliche Rennstrecken Mangelware: Nur Osaka, Tokyo und ein anfangs nicht anwählbarer Geheimkurs stehen Euch offen.

Das Rennen konfrontiert Euch mit vielen Polygonfehlern und einer brennenden Frage: Was hat ein schleichender Riesenbrummi mitten in der Nacht auf dem Rennkurs zu suchen? Sei's drum, nach drei Versuchen gelingt´s Euch, das schnaufende PS-Monster zu überholen, und eine neue Frage taucht auf: Was dachten sich die Entwickler bei der Implementierung einer so unrealistischen und primitiven Fahrphsyik? Kaum tippt Ihr das Bremspedal in der Kurve für Sekundenbruchteile an, hängt der Wagen auch schon in der Bande.

Grafisch ist die "Deadheat Road" zwar nicht mit der mondänen "Ridge Racer"-Optik zu vergleichen, dank flüssig und flott animierter Hochhauszeilen aber dennoch einen Ausflug wert. Auch die fröhliche Musik kann sich in der "Mitwipp"-Kategorie plazieren.

Findet Ihr Euch mit dem Seifenkisten-Fahrverhalten ab und stellt keine übertriebenen technischen Ansprüche, so hilft Euch "Deadheat Road" die Zeit bis zum Erscheinen des nächsten Namco-Fetzers zu überbrücken. *cb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



Rast Ihr mit vollem Karacho in den Lkw oder die Straßenbegrenzung, riskiert Ihr einen fünffachen Dreher.



"Deadheat Road"-Piloten rechnen auf allen drei Strecken mit plötzlich auftauchenden Polygonfehlern.



Stahlfeder

Ballern ohne Unterlaß: Nachdem Ihr zwischen vier unterschiedlich bewaffneten Vehikeln (u.a. "Blaustern" und "Lippenstift") gewählt habt, erlebt Ihr in "Stahlfeder" ein vertikal scrollendes Actioninferno, das technisch auch in der Spielhalle gut aufgehoben wäre. Ihr durchkämpft schwerbewachte Frontabschnitte, seht wundersame Flugschiffe und in Bau befindliche Feindbasen. Im Sperrfeuer Eurer hochgerüsteten Angriffsmaschinen verglühen feindliche Abwehrstellungen im Dutzend. Insgesamt erwarten Euch sechs kurze, aber effektgespickte Abschnitte, die von Technomonstern abgeschlossen werden. Ideenreichtum und Kompetenz der Designer lassen selbst das "Raiden 2"-Inferno als hausbacken erscheinen: Ob rotierende Riesenraketen, in sich zusammenfallende Mech-Hühnen oder futuristische Panzerfahrzeuge – vor allem die "Stahlfeder"-Bosse lohnen den Schwung in in die Pilotenkanzel. *cb*

Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140


Endgegner-Feuerwerk. Die Mech-Spinne des vierten Levels ist eine Augenweide.



Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67

Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise

SNES

Titel		Preis
Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	Dt	99
Bicer Mice from Mars	Dt	99
Bomberman 2	Dt	69
Bomberman 3	**Dt**	**109**
Batman Forever	Dt	99
Civilisation	US	129
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	**GV**	**109**
Donald in Maui Mall.	**Dt**	**129**
Demolition Man	Dt	99
Earth Worm Jim	Dt	129
Final Fight 3	Dt	109
Front Mission 2	**Jp**	**149**
FIFA Soccer'96	Dt	119
Hebereke Popon 2	Dt	99
Jungle Strike	DV	109
Lufia 2		
Mega Man X3	Dt	99
Mario Kart	Dt	69
Mechwarrior 2	**Dt**	**109**
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey 96	Dt	119
NBA Live'96	Dt	119
Operation Starfish	Dt	59
Parodius 3		**179**
Primal Rage	Dt	99
PTO II	US	129
Pinocchio	Dt	129
Rock'n Roll Racing	Dt	89
Super Turrican 2	Dt	59
Syndicate	Dt	69
Sim City	Dt	79
Secret of Evermore	Dt	109
Secret of Mana 2	Jp	199
Superstar Soccer deluxe	Dt	129
Super Mario RPG	**Jp**	**189**
Street Racer	Dt	59
Time Cop	Dt	109
Theme Park	**Dt**	**109**
Tetris 2	Dt	119
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	89
Waterworld	Dt	109
Wormes	Dt	119
Weapon Lord	Dt	129
WWF Wrestlemania	Dt	119
Yoshi's Island	Dt	119
Gebrauchtspiele schon	**ab**	**19**
Action Replay 3	Dt	89
SuperNES gebraucht	Dt	129
Universal Adapter für US		39

Zeitungen

Titel		Preis
EGM/Game Fan je	US	12
3DO Magazin mit CD	US	19

Sega Saturn

Titel		Preis
Alien Trilogy	**US**	**119**
Blood Omen	**US**	**119**
Congo	**US**	**119**
Cyberia	**Dt**	**94**
Deadly Skies	US	119
Defcon 5	US	119
Destruction Derby	Dt	99
Earthworm Jim 2	US	109
Fatal Fury	US	119
FIFA Soccer	Dt	99
F 1 Live Information	**Dt**	**99**
Golden Axe of Duell	Dt	99
Gradius deluxe	JP	129
Hang On GP 95	Dt	99
Iron Storm	US	119
King of Fighter	JP	149
Lode Runner	JP	119
Magic Carpet	Dt	99
Military Commander 2	**Jp**	**119**
Mystaria	**Dt**	**99**
NBA JAM TE	Dt	99
NHL Allstar Hockey	Dt	99
Night Warriors	US	119
Primal Rage	Dt	99
Panzer Dragon 2	**JP**	**119**
Panzer General	**Dt**	**99**
Rayman	Dt	94
Romance of III Kingdom	US	129
Road Rash	Dt	99
Sim City 2000	Dt	99
SEGA Ralley	**Dt**	**99**
Sega Tennis	Dt	99
Shell Shock	Dt	99
Skeleton Warriors	US	119
Streetfighter Alpha	**US**	**119**
The Horde	US	119
Theme Park	**Dt**	**99**
Thunderhawk II	Dt	109
Toshinden	**Dt**	**99**
Vampire Hunter	**JP**	**119**
Victory Goal 96	**JP**	**129**
Viewpoint	Dt	99
Virtua Cop inkl. Gun	Dt	139
Virtual Racing	Dt	99
Wing Arms	Dt	99
Wrestling	Jp	129
X-Men	Dt	94
Action Replay m. Backup	**Dt**	**89**
Back up Memory Card	Dt	89
Control Pad	US	39
Infrarot Controler - 2mal	US	99
Universal Adapter für Importe		45
Virtua Fighter 2	Dt	109
Importe erfragen		
Saturn ohne Spiel	**Dt**	**499**

3 DO

Titel		Preis
BIOS Fear	US	119
Blade Force	Dt	99
Creature Shock	**Dt**	**99**
Captain Quazar	**US**	**119**
Caspar	**Dt**	**99**
Chees War	US	119
Cyberia	US	109
Deadalus Encounter	US	139
D	US	129
Deadly Skies	US	119
Death Keep	US	119
Dragon Lore	Dt	109
Demo CD 4	US	19
4 Spiele Paket	**US**	**69**
Flying Nightmare	Dt	109
FIFA Soccer	Dt	99
Kingdom 4Fear Raches	US	109
Killing Time	**Dt**	**109**
Monster Manor	GV	75
NHL Hockey 96	US	119
Need for Speed	GV	79
Poed	**US**	**109**
Panzer General	Dt	99
Phoenix 3	US	119
Primal Rage	US	99
Return Fire	US	99
Road Rash	GV	79
Streetfighter	GV	89
Space Hulk	US	109
Syndicate	Dt	99
Seal of Pharao	US	129
Slayer 2	US	129
Theme Park	Dt	99
Brain Dead 13	**US**	**119**
Cyberia	US	119
Gex	GV	79
Waterworld	US	119
Wing Commander 3	Dt	99
Viele Gebrauchtspiele a. Anfr. ab		59
Super NES Pad Adapter		59
3 DO-Konsole	**ab**	**499**
6 Button Pad		59

Jaguar

Titel		Preis
Jaguar mit Spiel	GV	199
Alien vs Predator	GV	99
Dragon	GV	69
Fight for Live	US	129
Rayman	PV	129
Ultra Vortex	PV	129
Jaguar CD m. 4 CD's	ab	299
Creature Shock CD	US	129
Braindead 13 CD	**US**	**129**
Formula 1 Racing CD	**US**	**129**
Highlander CD	US	129

VIDEO CD

Titel		Preis
Armee der Finsternis	Dt	44
Apocalypse now	Dt	44
Forrest Gump	Dt	44
Jagd auf Roter Oktober	Dt	34
Star Treck	Dt	34
Top Gun	Dt	34
Phil'ips CDI Gerät	**ab**	**199**

PC CD ROM

Titel		Preis
Albion	Dt	89
Alien Trilogy	Dt	85
Bad Mojo	Dt	85
Braindead 13	Dt	79
Civilization2	Dt	89
Command & C. Data Disk	**Dt**	**29**
Cyberia 2	**Dt**	**85**
Descent 2	**Dt**	**85**
Duke NUKEM 3D		79
Formula 1 GP 2	**Dt**	**89**
Police Quest Swat	Dt	89
Ridge Racer	Dt	69
Siedler 2	Dt	69
Silent Hunter	**Dt**	**89**
Terminator Future Shock	Dt	79
Top Gun - Fire at Will	Dt	89
Wing Commander 4	**Dt**	**95**
Warcraft 2	Dt	89

Sony Playstation

Titel		Preis
Actua Golf	**Dt**	**94**
Alien Trilogie	**Dt**	**94**
Assault Riggs	Dt	89
Addidas Soccer	**Dt**	**89**
Alien Virus	Dt	89
Braindead 13	US	119
Casper	**Dt**	**94**
Chaos Control	Dt	95
Cronic of Sword	Dt	94
Cyberia	Dt	94
Darkstalker	US	119
Destruction Derby	DV	95
Disc World	Dt	89
FIFA Soccer 96	**Dt**	**95**
In The Hunt	US	119
Jack is Back	Dt	95
Jumping Flash 2	JP	149
Kings Field	US	119
Krazy Ivan	Dt	89
Legacy of Kain	US	119
Lone Soldier	Dt	95
Mickeys Wild Adv.	Dt	89
Moto Toon 2	JP	149
Namco Museum 1	**JP**	**139**
NBA live 96	**US**	**119**
NBA-In the Zone	**Dt**	**94**
NFL Game Day	**Dt**	**94**
NFL Quarterback 96	**US**	**119**
NHL Face Off	Dt	94
Need for Speed	Dt	94
Pro Wrestling 96	JP	139
Project Overkill		**auf Anfr.**
Primal Rage	Dt	89
Panzer General	**Dt**	**95**
Rayman	Dt	95
Resident Evil / Bio Ha.	**US**	**115**
Return Fire	**US**	**119**
Ridge Racer Revolution	**Dt**	**89**
Road Rash	Dt	94
Romance 3 Kingdom	US	119
Skeleton Warriors	US	119
Streetfighter Zero	Jp	119
Syndicate Wars	US	119
Shell Shock	**Dt**	**89**
Toshinden 2	**US**	**119**
Total NBA	Dt	94
Tekken 2	JP	149
Tekken	Dt	99
Theme Park	**Dt**	**89**
Thunderhawk	**2Dt**	**99**
Viewpoint	**Dt**	**99**
Williams Arcade Classic	**US**	**119**
Wing Commander 3	**Dt**	**99**
Lenkrad mit Gas/Bremse		**139**
Turbo Pad		39
RGB Kabel		**39**
Negcon Pad		89
Padverlängerung		25
2 Infrarot Pads		99

NEU • NEU • NEU • NEU • NEU • NEU

Sony Playstation

Grundgerät nur 499,90

Playstation-Magazin mit Demo-CD (engl.) im ABO nur 22,00 DM zuzügl. 4 DM Versandkosten

3 DO Magazin mit Demo-CD 19 DM

EGM 12 DM

Game Fan 12 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seegefelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

PRENZ'L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Dimitroffstr.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 17 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Hans-Otto-Str. 28. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch **Ladenpreise können abweichen!**

Videospiel-Kritik: So funkt



It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

TEST & KRITIK

MAN!ACs sind von Geburt auf scharf auf jedes Spieledemo und jede Vorabversion. Doch getestet werden nur jene Module und CDs, die uns in einer "finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie die endgültigen Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorabmodule oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden.

Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird.

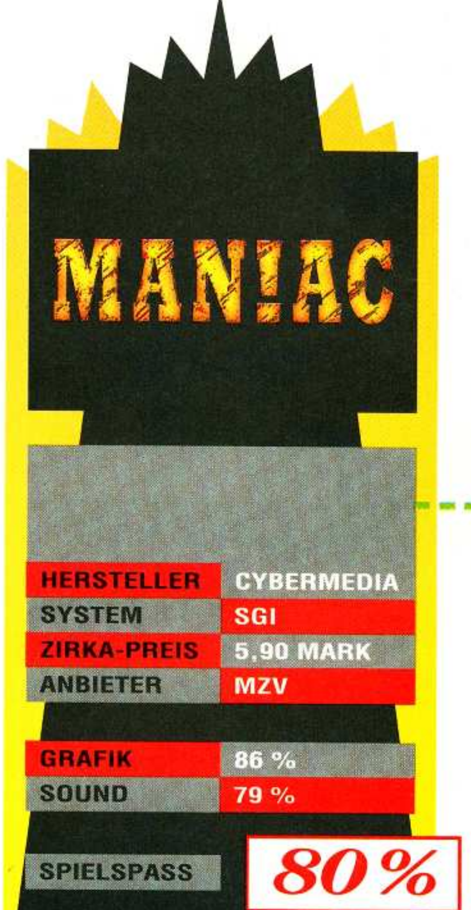
Offizielle Neuerscheinungen (mit deutscher Anleitung oder gar deutschen Bildschirmtexten) findet Ihr unter dem Motto "Spiele-Tests", US- und Japan-Spiele werden nach ähnlichem Schema in der Import-Rubrik (unter *Sony Dimension*, *Planet Saturn*, *3DO Zone*, *Sega Sektor* oder *Nintendo Nation*) besprochen.

WERTUNG & PROZENTE

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte, sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.

Grafik und Sound sind wichtige Aspekte, doch entscheidend sollte für Euch die **Spielspaß**wertung sein. Hier werden alle spielerischen und technischen Aspekte zusammengefaßt: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr in's Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.





Umfang des Moduls. 1 MBit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)



Code: Der Spielstand kann mit Hilfe eines Paßwortes festgehalten werden.



Angabe des Datenträgers: Dieses Spiel erscheint auf CD-ROM.



Das Spiel kann mit einer Spezial-Maus (von Sega, Sony oder Nintendo) gespielt werden.



Achtung, Raumklang: Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch QSound-Effekte.











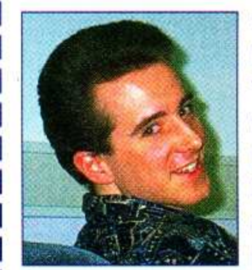




ioniert's

Tobias Hartlehnert

... wäre uns auf der Suche nach einem HTML-Arbeitsplatz beinahe zu Burdas "Health Online"-Netzwerk entwischt. Wechselte dann doch von der Redaktion in den neuen Online-Bereich von Cybermedia. Hier ist Tobias für die technische Umsetzung der M@N!AC-Inhalte zuständig. Falls Euch etwas nicht paßt, beschwert Ihr Euch unter ManiacTobi@aol.com.



ZAHN DER ZEIT

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90%-Spiel ist auch im Jahr 2000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaßpunkte verloren.



Der Spielstand wird auf Batterie oder Memory Card gespeichert.



Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.



Alle Bildschirmtexte wurden ins Deutsche übersetzt.



Geteilter Spielspaß ist doppelter Spaß: Dieses Spiel enthält einen Zwei-Spieler-Simultan-Modus.



Jetzt wird's eng: Drei oder mehr Spieler können mittels Adapter gleichzeitig teilnehmen.







SUPER	GUT	GEHT SO	NA JA	URKS

ROBERT BANNERT

Robert spielt:
1. Discworld (Playstation) • **2.** Alien Trilogy (Playstation) • **3.** Resident Evil (Playstation)

OLIVER EHRLE

Olli spielt:
1. Tekken 2 (Playstation) • **2.** Resident Evil (Playstation) • **3.** Panzer Dragoon 2 (Saturn)

WINNIE FORSTER

Winnie spielt:
1. World Advanced Military Commander (Saturn) • **2.** Gun Griffon (Saturn) • **3.** Sega Rally (Saturn)

MARTIN GAKSCH

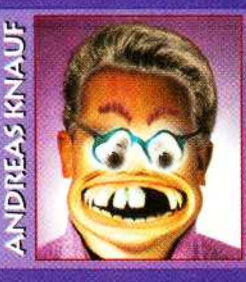
Martin spielt:
1. Lady Bug (Coleco) • **2.** Puzzle Bobble 2 (Playstation) • **3.** Resident Evil (Playstation)

CHRISTIAN BLENDL

Christian spielt:
1. Need for Speed (Playstation) • **2.** Alien Trilogy (Playstation) • **3.** Kaboom! (Atari VCS)

ANDREAS KNAUF

Andreas spielt:
1. Tekken 2 (Playstation) • **2.** Street Fighter Alpha (Playstation) • **3.** Resident Evil (Playstation)

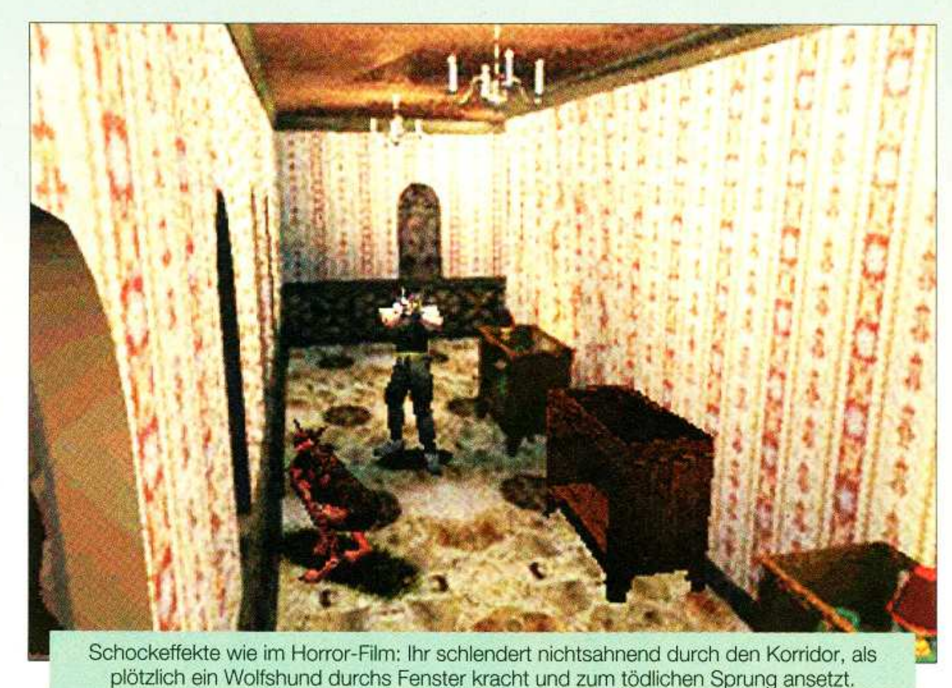
HEINI LENHARDT

Heinrich spielt:
1. Dig Dug ("Return to Microsoft Arcade", Windows '95) • **2.** Civilisation 2 (PC CD-ROM) • **3.** Victory Goal '96 (Saturn)

Entwickler: Capcom, Japan

Resident Evil


Schockeffekte wie im Horror-Film: Ihr schlendert nichtsahnend durch den Korridor, als plötzlich ein Wolfshund durchs Fenster kracht und zum tödlichen Sprung ansetzt.


Ihr tauscht ein goldenes Wappen im Sockel gegen ein Holzschild ein: Sonst wird der Raum versiegelt.

Rebecca schiebt eine Stufenleiter hinter die Statue: Verschiebbare Elemente erkennt Ihr an ihrer Echtzeit-Natur.

Von den insgesamt elf Mitgliedern der Spezialeinheit "S.T.A.R.S. BIOS" schaffen es lediglich drei Charaktere ins Spukhaus: Der Rest wird im Vorgarten massakriert oder in die finsteren Katakomben unter der Zombiefestung verfrachtet.

PS

Nach den jüngsten Prügel-Umsetzungen widmet sich "Streetfighter"- Entwickler Capcom dem Abenteuer-Genre: Die "Resident Evil"-Helden stapfen durch eine dreidimensionale "Alone in the Dark"-Kulisse, allerdings wurden entgegen den gezeichneten Hintergründen des Klassikers blutbeschmierte Tapeten und morsche Holzbohlen auf dem Großrechner gezaubert. Während sich "Alone in the Dark" mit beschaulicher Rätsel-Kost und bizarren Kreaturen an Lovecrafts angestaubte Roman-Vorlagen hielt, orientiert sich "Resident Evil" an an den B-Movies der "Evil Dead"-Serie, die deutsche Splatterfans auch als "Tanz der Teufel" kennen.

Auf der Suche nach vermißten Team-Mitgliedern stiefelt Ihr wahlweise mit einem muskelbepackten Special-Squad-Polizisten oder seiner zierlichen Kollegin in eine zombieüberlaufene Spuk-Villa. Die in Echtzeit berechneten Helden muten gemäß Capcoms Nippon-Tradition wie kulleräugige Anime-Charaktere an, lediglich auf der FMV-Besetzungsliste stehen westliche Akteure.

Erfahrene Zombie-Jäger wählen Truppenführer Chris Redfield, unbeholfenere Abenteurer entscheiden sich für die niedliche Rebecca Chambers. Während sich Chris jeden Munitions-Clip oder neue Waffen mühsam erkämpfen muß, findet Rebecca alle Nase lang eine neue Knarre und etliche Patronen oder bekommt von Partner Barry eine fette Bazooka in die Hände gedrückt.

Entgegen dem trägeren "Alone in the Dark"-Helden marschiert Euer Anime-Soldat mit flottem Stechschritt durch das schaurige Gemäuer: Habt Ihr die Bildschirmgrenze erreicht, wird die Szene gewechselt und Euer Charakter aus einer neuen Perspektive gezeigt.

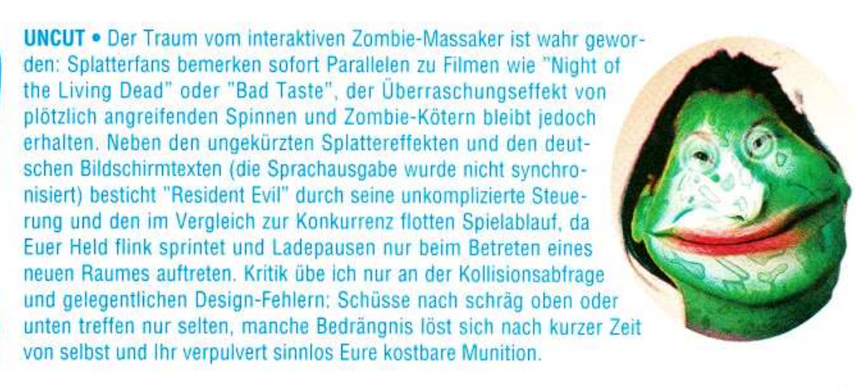
Von den Untoten arg bedrängt, durchstöbert Ihr das Horror-Haus nach Ausrüstungsgegenständen und knackt Adventure-typische Rätsel: Objekte wie Schlüssel, Waffen oder Patronen-Päckchen sind in Truhen und Schränken versteckt, andere Gegenstände vergammeln auf dem Parkett und werden von einer schimmligen Zombie-Rotte verteidigt. Ihr schaltet mit der Starttaste ins Aktions-Menü, sondiert auf der Automap diverse Fluchtmöglichkeiten und entscheidet Euch für eine Waffe. Zunächst nur mit Messer und 9mm-Knarre ausgerüstet, findet Ihr bald schwerere Kaliber wie Schrotflinte, Bazooka oder Flammenwerfer. Eine Ziffer neben der Waffe zeigt den aktuellen Munitionsstand an: Mit zwei oder drei Patronen kommt der Zombie-Jäger nicht



Chris Redfield


Rebecca Chambers


Jill Valentine



UNCUT • Der Traum vom interaktiven Zombie-Massaker ist wahr geworden: Splatterfans bemerken sofort Parallelen zu Filmen wie "Night of the Living Dead" oder "Bad Taste", der Überraschungseffekt von plötzlich angreifenden Spinnen und Zombie-Kötern bleibt jedoch erhalten. Neben den ungekürzten Splattereffekten und den deutschen Bildschirmtexten (die Sprachausgabe wurde nicht synchronisiert) besticht "Resident Evil" durch seine unkomplizierte Steuerung und den im Vergleich zur Konkurrenz flotten Spielablauf, da Euer Held flink sprintet und Ladepausen nur beim Betreten eines neuen Raumes auftreten. Kritik übe ich nur an der Kollisionsabfrage und gelegentlichen Design-Fehlern: Schüsse nach schräg oben oder unten treffen nur selten, manche Bedrängnis löst sich nach kurzer Zeit von selbst und Ihr verpulvert sinnlos Eure kostbare Munition.


Splatter-Extremisten frohlocken: Auch in der deutschen PAL-Version lädt Entwickler Capcom zum Schlachtfest.


Auf einer Terrasse trefft Ihr auf Kollegen Barry: Bei der Unterhaltung werden filmgerechte Letterbox-Balken gezeigt.


Wer mit Chris spielt, entdeckt den zerfleischten Forest und wird von einem Krähen-Schwarm attackiert.


Chris kann keine Noten lesen: Um das Klavier zu spielen, muß der Commander zunächst Rebecca aufstöbern.

Hau-Ruck: Ihr schiebt einen Schrank zur Seite und findet im Regal einen Notenzettel. Die Melodie öffnet ein Portal.

weit, also wählt Ihr die "Combine"-Aktion an und ladet Eure Knarre nach. Wer noch einen gesunden Abstand zu seinem verwesten Gegner wahrt, verzichtet aufs menügesteuerte Nachladen und ballert direkt drauflos: Mit L1 nehmt Ihr die Waffe in Anschlag und zielt, der X-Button feuert einen Schuß ab.

Anstatt sich in ein Logikwölkchen aufzulösen, befriedigen die "Resident Evil"-Gegner mit hemmungslosen Splatter-Effekten die niederen Spielerinstinkte: Bereits nach einem Treffer mit der 9mm-Wumme vergießen die untoten Burschen ihre stinkigen Körperflüssigkeiten kubikmeterweise, Bazooka oder Schrotflinte zerblasen Zombies und Höllenhunde in triefende Fleischbrocken. Wenn die untote Meute auf Euch zutorkelt und Euer Held bis zu den Knien in Patronenhülsen und Leichenresten watet, geht Euch schnell die Munition aus: Eure Figur zieht automatisch Nachschub aus der Gürteltasche und tauscht das Magazin aus: Nach kurzer Feuerpause wird weitergemetzelt.

Während Patronen und Granaten rapide von der Ausrüstungsliste gestrichen werden, sind Eure sechs Ablegeplätze schnell mit Heilkräutern und Schlüsseln überfüllt: Ihr forscht nach dem nächsten Lagerraum, verstaut überflüssige Objekte in einer Truhe und notiert mit Opas Schreibmaschine Euren Fortschritt auf der Memory-Karte. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel.:0231/556140

Übersichtlich: Rechts verstaut Ihr bis zu sechs Ausrüstungsgegenstände, links könnt Ihr einen Grundriß aufrufen.

Wie kriegt man eine Zombie-Fratze besonders eklig hin? Damit die Textur-Masken der "Resident Evil"-Untoten besonders realistisch wirken, haben die mutigsten Capcom-Grafiker japanische Sterbe-Karteien durchforstet und die Fotos von entstellten Unfallopfern unter den Scanner gelegt. Danach hat man mit dem Grafikprogramm unterschiedliche Leichenteile zusammengeflickt und auf die Zombie-Polygone genäht. Wer einen Zombie anglotzt, schaut also in die Augen eines echten Toten.

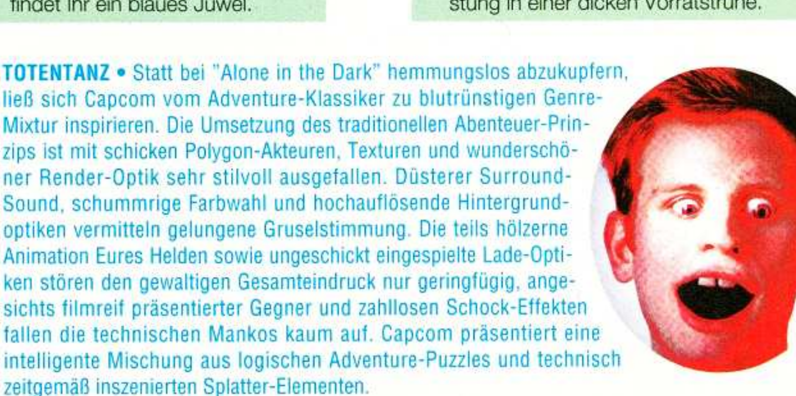

Kawumm: Ihr stürzt eine Statue von der Galerie herunter, in den Steinsplittern findet Ihr ein blaues Juwel.


Wer zu viele Objekte mit sich herumschleppt, verstaut überflüssige Ausrüstung in einer dicken Vorratstruhe.



HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	80 %
SOUND	82 %
SPIELSPASS	83 %

Blutiges Zombie-Gemetzle mit Adventure-Plot: Schaurige Schocker-Optik und logische Puzzles für durchwachte Nächte.


TOTENTANZ • Statt bei "Alone in the Dark" hemmungslos abzukupfern, ließ sich Capcom vom Adventure-Klassiker zu blutrünstigen Genre-Mixtur inspirieren. Die Umsetzung des traditionellen Abenteuer-Prinzips ist mit schicken Polygon-Akteuren, Texturen und wunderschöner Render-Optik sehr stilvoll ausgefallen. Düsterer Surround-Sound, schummrige Farbwahl und hochauflösende Hintergrundoptiken vermitteln gelungene Gruselstimmung. Die teils hölzerne Animation Eures Helden sowie ungeschickt eingespielte Lade-Optiken stören den gewaltigen Gesamteindruck nur geringfügig, angesichts filmreif präsentierter Gegner und zahllosen Schock-Effekten fallen die technischen Mankos kaum auf. Capcom präsentiert eine intelligente Mischung aus logischen Adventure-Puzzles und technisch zeitgemäß inszenierten Splatter-Elementen.



Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant. Kurz vor Druckbeginn haben wir erfahren, daß die Deutschland-Veröffentlichung leider auf Juli verschoben wurde.

Entwickler: Psygnosis, GB • **Originalkonzept:** Capcom, J

Darkstalkers



Capcom bläst zum großen Monster-Aufmarsch, denn gleichzeitig mit der Saturn-Version von "Darkstalkers 2" (Test auf der nächsten Seite), erscheint das Playstation-Equivalent zum ersten Monster-Turnier. In der Hauptrolle Pyron, ein mächtig unbequemer Zeitgenosse: Der außerirdische Bösewicht hat es sich zum Hobby gemacht, Planeten zu sammeln und deren Bevölkerung zu vernichten. Zusammen mit seinem nicht sonderlich cleveren, aber noch unbarmherzigeren Roboter Phobos, will er sich auch die Erde einverleiben. Diese Rechnung hat er aber ohne die wagemutige "Darkstalkers" gemacht, die sich Pyron und seiner Gang in den Weg stellen. Genau wie beim Vorbild steuert Ihr eins von zehn liebenswerten Monstern: Ob putzige Katzenfrau, bewaffneter Samurai oder klassischer Vampir – für jeden Horror-Fan findet sich das passende Alter Ego. Sogar Frankensteins Sohn Victor und den freundlichen Kettensägen-Zombie Zabel haben die Designer aus der Horrorgruft ans Tageslicht gezaubert. Jedes Monster ist mit einer Handvoll Special-Moves ausgestattet, die größtenteils an das spielerische Vorbild "Street Fighter 2" erinnern. So schleudert Euch Demitri Maximoff seine Feuerbälle um die Ohren, während Zabel genau wie Urwaldmonster Blanka Elektroschocks verteilt. Eine zusätzliche Energieleiste am unteren Bildschirmrand zeigt an, wann Ihr Eure Super-Specials einsetzen könnt.

Vor Beginn des Spiels sucht Ihr Euch nicht nur einen der zehn Charaktere aus – wie es sich bei modernen Capcom-Beat'em-Ups gehört, stehen auch verschiedene Geschwindigkeitsstufen zur Wahl. Im Gegensatz zur japanischen Import-Version wurden einige Namen in der deutschen Fassung geändert. *ak*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

Verwirrungstaktik made by Capcom: In MAN!AC 4/96 haben wir Euch "Vampire Hunter" für den Saturn vorgestellt, das aber in japanischen Spielhallen unter dem Titel "Night Warriors" bekannt geworden ist. Die deutsche Version heißt aber genauso wie der einheimische Automat, nämlich "Night Warriors – Darkstalkers 2" (Test auf der nächsten Seite). Auch die soeben veröffentlichte Playstation-Version hieß von Haus aus nicht "Darkstalkers" (wie das deutsche Arcade-Gerät), sondern "Vampire – The Night Warriors".



Wenn Anakaris keine Lust auf einen Kampf mit Euch hat, verschanzt er sich in seinem Sarkophag. Sonst schleudert er Euch seine Mullbinden ins Auge.


Frankensteins Sohn Victor haut Euch mit einem Schlag Marke Dampfhammer auf die Nase.

Zombie Zabel (hieß am Automaten Lord Raptor) schockt seine Gegner mit E-Gitarre und Stromstößen.

GRUFTIES • Umgesetzt wurde der "Darkstalkers"-Automat nicht von Capcom selbst, sondern bei Psygnosis in England. Aber keine Sorge: Die Japaner standen den englischen Designern solange auf den Füßen, bis die Umsetzung fast 1:1 dem Automaten entsprach – und das hat länger als ein Jahr gedauert. So sammelt "Darkstalkers" dank farbenfroher und sehr detailreicher Grafik sowie atmosphärischer Musik von CD massig Punkte. Spielerisch ähnelt es "Super Street Fighter 2", vor allem was die Specials anbelangt. Leider fiel das Schlagrepertoire zu mager aus, um dem großen Bruder ernsthafte Konkurrenz zu machen. Auch mit dem Nachfolger, den es aber derzeit nur für den Saturn gibt, kann "Darkstalkers" nicht mithalten. Trotz aller Kritik: Wer ein thematisch erfrischendes-neues Beat'em-Up mit einer großen Auswahl an gruselig-witzigen Figuren sucht, wird bestens bedient. Es muß ja nicht immer "Street Fighter" sein, oder?



HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	VIRGIN

GRAFIK	86 %
SOUND	79 %

SPIELSPASS **79 %**

Originalgetreue Umsetzung des "Darkstalkers"-Automaten. Tolle Grafik, viele Gags & "Street Fighter"-Spiellogik.



Die Gags verstecken sich im Hintergrund: Der Hund rechts macht Männchen, wenn Ihr gewinnt.



Im Wohnzimmer von Vampir Demitri müßte es Eismonster Sasquatch eigentlich zu heiß werden

Andere Versionen
Der Nachfolger "Darkstalkers 2" erschien bislang nur auf dem Saturn. Den Test findet Ihr ebenfalls in dieser Ausgabe. Die japanische Version heißt "Vampire" (siehe Titelbild).

Entwicklung: Warp, J • **Design:** Kenji Eno • **Programmierung:** H. Hayashida • **Grafik:** S. Tateishi, H. Sudo, T. Miyazaki, Y. Tonooka • **Sound:** Arkadia Studio, K. Eno

D

Aller guten Dinge sind 3Ds: Rictor Harris kann's nicht lassen und meuchelt nach 3DO- und Playstation-Massakern auch auf dem Saturn alle Insassen eines kalifornischen Krankenhauses. Ihr eilt als seine Tochter Laura zum Splatter-Tatort und macht Euch in einer geheimnisvollen Paralleldimension auf die Suche nach dem Vampir-Vater. Auf vorgegebenen, jedoch unerträglich langsam animierten FMV-Pfaden schleicht Ihr durch schummrige Verliese und rätselhafte Drehtürme. Apropos Rätsel: Viele könnt Ihr in "D" nicht entdecken, Ihr löst lediglich eine Handvoll Standard-Aufgaben wie "Tür aufschließen" oder "Falle entschärfen". Dank Speicherplatz-sparenden Cinepak-Videos breitet sich der Saturn-Spuk wie die 3DO-Version auf zwei CD's aus (Playstation: drei). Doch auch die sporadisch aufpeitschende Soundkulisse kann Grafik-Fetischisten nicht vor dem Einschlummern bewahren. *th*

Gähn: Mit einem Buch öffnet Ihr die Geheimtür der Bibliothek



Andere Versionen
Die 3DO-Urfassung wurde in MAN!AC 12/95 mit 39% Spielspaß bewertet, ebenso die Playstation-Umsetzung in MAN!AC 5/96.

Entwickler: Digital Illusions, Schweden • **Produzent:** Gina Jackson • **Design:** Frederick Liliegren • **Programmierung:** Thomas Andersson Bolankinen • **Grafik:** Patrick Bergdahl u.a. • **Musik:** Olaf Gustaffson

True Pinball

Nach der Playstation-Version schiebt Ocean die Saturn-Variante von "True Pinball" nach. Vier spielhallengerechte Pinball-Maschinen warten auf Euren virtuellen Münzeinwurf. Sinnvollerweise dürft Ihr im Optionsmenü die Perspektive wählen. Um die aktuell beleuchteten Einschußziele ständig im Blick zu haben, solltet Ihr jedoch die gelungene 3-D Ansicht nutzen.


Die 3-D Perspektive bietet totale Übersicht für Zielschüsse.

Die Artworks der Tische sind comic-orientiert, nur "Law & Justice" ist themenbedingt grafisch härter. Was von einer Pinball-Simulation erwartet werden kann, wird erfüllt: Realistischer Kugellauf, vielfältige Aktionen, LED-Anzeigen und -Spielchen. Wer normale Arcade-Flipper nicht mag, der läßt die Finger von "True Pinball", denn 32-Bit-FX werdet Ihr hier nicht erleben. Alle anderen dürfen probespielen, zumindest wenn sie das grafisch überlegene und stimmungsvollere "Digital Pinball: Last Gladiators" nicht besitzen. *cb*



Andere Versionen
"True Pinball" für die Playstation wurde in Man!ac 5/96 mit 70% Spielspaß bewertet.

Entwickler: Capcom, J

Night Warriors
Darkstalkers 2



Der Obermotz Pyron verschont nicht einmal die liebliche Katzenfrau Felicia. Oben rechts: Lei-Lei ist eine der neuen Charaktere.



Volltreffer: Roboter Phobos äschert Euch entweder ein oder verwandelt Euch in einen Eiszapfen.

In Europa spielten die beiden "Darkstalkers"-Automaten trotz aufwendiger Grafik und ihrer Verwandtschaft zu "Street Fighter" nur wenig Geld ein. Auch in Amerika, wo die Spieler lieber mit Marvels "X-Men" (ebenfalls von Capcom) prügeln, gaben die "Darkstalkers" keine berühmte Vorstellung ab. Ganz anders auf dem asiatischen Markt: Dort sind Monster-Duelle noch nicht aus der Mode gekommen.

SATURN

Wenige Monate nachdem wir Euch den Capcom-Automaten "Darkstalkers" vorgestellt haben, verschifften die Japaner den Nachfolger nach Europa. Die Umsetzung des Monster-Turniers erscheint kurz nach dem Japan-Release (Import-Test in MAN!AC 4/96) auch in Deutschland. Eure Aufgabe hat sich nicht geändert: Mit dem Monster Eurer Wahl haut Ihr den Kollegen solange auf die Birne, bis sich der Endgegner aus seinem Loch traut. Neben den zehn bekannten "Darkstalkers" gesellen sich die beiden Ex-Endgegner Pyron und Phobos sowie zwei Neuzugänge dazu. Zum einen Lei-Lei, ein chinesischer Geist, der sich an seinem Mörder rächen will, sowie der martialische Schwertschwinger Donovan Baine, der ebenfalls eine Rechnung mit dem Obermotz offen hat.
Vor Spielbeginn sucht Ihr Euch eine von drei Geschwindigkeitsstufen aus und wählt zwischen Manual- und Auto-Guard. Anfänger entscheiden sich für den zweiten Menüpunkt – dann geht Eure Figur automatisch in Deckung und Ihr könnt Euch auf den Angriff konzentrieren. Profis halten natürlich nichts von dieser Option.
Um dem Gegner auch mal ordentlich eins vor den Latz zu knallen, lädt sich unterhalb der Energieleiste ein zweiter Balken auf, der Euch auf Joypad-Kommando eine Super-Attacke beschert. Diese Mega-Specials lassen sich sogar archivieren und dann kurz hintereinander aktivieren. Wer gerade kein Special parat hat, ist auch nicht verloren: Mit verschiedenen Kombo-Attacken könnt Ihr dem Gegner einen großen Teil seines Energievorrats abzwacken. *ak*

Zabel hat die wichtigsten Horrorfilm-Requisiten immer griffbereit: Dazu gehört auch seine Kettensäge.



Im Sumpf trefft Ihr auf Aulbath. Dieses Monster versucht Euch mit faulem Atem zu lähmen.



MONSTRÖS • Capcom weiß, was sich gehört: Statt fremde Entwickler auf einer einsamen Insel mit der Monster-Umsetzung zu betrauen, haben sich die Japaner auf dem Saturn selber ans Werk gemacht. So spielt sich "Night Warriors" besser als die Psygnosis-Produktion "Darkstalkers". Hinzu kommen zwei neue interessante Spielfiguren sowie die Option, beide Endgegner zu übernehmen. Auch die Spezial-Palette wurde vergrößert. Leider läßt das Schlag- und Kombo-repertoire der Monster nach wie vor zu wünschen übrig – mit Ryu und Ken sollten sich Demitri oder Zabel besser nicht anlegen. Dafür legt "Night Warriors" genau wie der Vorgänger mehr Wert auf Ambiente: Klasse Grafik, bildschirmfüllende Zauber-Specials und ein fantastisches Monsteraufgebot, aus dem sich jeder Horrofan seinen Favoriten herauspicken kann.



HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	82 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	83 %

Atmosphärische Monster-Prügelei mit charmanten Hauptdarstellern und "Street Fighter 2"-Steuerung.

Andere Versionen
Den Test des Vorgängers "Darkstalkers" für die Playstation findet Ihr ebenfalls in dieser Ausgabe.
Die japanische Version heißt "Vampire Hunter" (siehe Titelbild).

Entwickler: Visco, J

Drift Out
New Technology



Auf der dritten Piste machen Euch vereiste Streckenteile zu schaffen

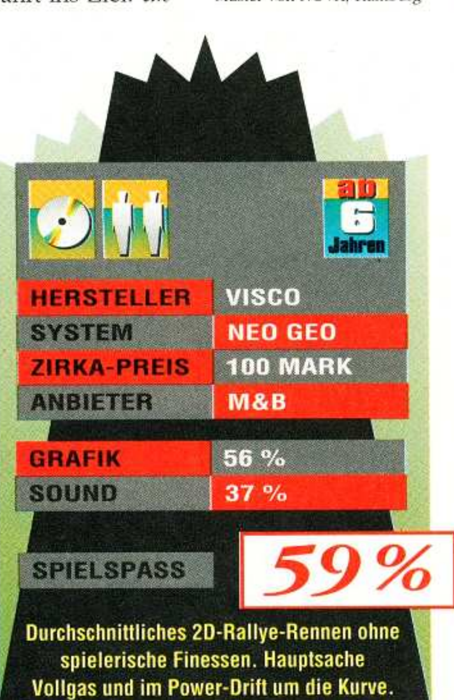
Ab in die Pampa: Ob sich die Zuschauer über Euren Ausritt freuen?

1991 stellte der japanische Mini-Entwickler Visco den Automaten "Drift Out" in die Spielhalle, fünf Jahre später erscheint das Remake auf dem Neo-Geo. Mit den Rallye-Versionen von Toyota Celcia, Subaru Impreza oder Mitsubishi Lancer startet Ihr eine Weltmeisterschaft auf verschiedenen Kontinenten. Neben befestigten Straßen kommt Euch die Wüste Afrikas oder das Eis Grönlands unter die Räder. Ziel ist es, die Zielflagge vor Ablauf des Zeitlimits zu sehen und im Zwei-Spieler-Modus dem menschlichen Gegner davonzufahren. Vor jeder Kurve plappert Euch ein Sprecher ins Ohr, damit Ihr nicht versehentlich in die falsche Richtung lenkt. Sprungschanzen, Pfützen, Benzinfässer und Pylonen behindern Eure Spazierfahrt ins Ziel. *ak*

Muster von NOVA, Hamburg



VISCO-KUPPLUNG • Mochte das Original-"Drift Out" vor fünf Jahren noch Spaß machen – die Fortsetzung hätten wir nicht mehr gebraucht. Viscos klassisches Von-Oben-Rennen verzichtet auf jegliche Innovation oder grafische Highlights. Spielerisch beschränkt sich "Neo Drift Out" auf Gas geben und lenken: Sobald Euch der Sprecher informiert, wohin die nächste Kurve führt, lenkt Ihr ein und betet, nicht gegen die Streckenbegrenzung zu rasseln. Fangt Ihr den Wagen rechtzeitig ab, bleibt Euer Chassis heil und das Ziel rückt ein Stück näher. Habt Ihr den dritten Kurs bewältigt, gibt's nicht mehr viel zu sehen: Wüste, Gras und Eislandschaft wiederholen sich – lediglich ein paar neue Hintergrundelemente kommen hinzu. Musik und Soundeffekte tendieren stark in Richtung belanglos, die grafische Gestaltung ist nur geringfügig besser als beim fünf Jahre alten Original – auf jeden Fall kein Neo-Geo-Standard. Dank des rasanten Scrollings kommt trotzdem Spaß auf – wer ein simples Vollgas-Rennen sucht, kann sich mit "Drift Out" anfreunden.



Andere Versionen
Zur Zeit sind keine Umsetzungen geplant.

Produzent: James Schmalz • **Design:** J. Schmalz, Terry Cumming • **Programmierung:** Chad Faragher, Nick Oddson • **Grafik:** Lennart Sas, Nick Stadler, David Carter u.a. • **Sound und Musik:** Alex Brandon u.a.

Extreme Pinball



Drei der vier "Extreme Pinball"-Flipper: Das witzige "Monkey Mayhem"...

..."Rock Fantasy" weist Euch den Weg zum Hitparaden-Star...

...der unheimliche "Medieval Knights" entführt Euch ins dunkle Zeitalter.

Das einzig Extreme an "Extreme Pinball" sind die Ladezeiten: Zwischen 55 und 80 Sekunden wartet der Flipperfreund auf den Tisch seiner Wahl. Wollt Ihr das Layout wechseln, müßt Ihr erst das Menü laden (ca. 70 Sekunden). Die untenstehenden Ladebildchen versuchen, den Frust etwas zu mildern.









"Extreme Pinball" ist eine Flipper-Simulation, die auf Fantasy-Gimmicks im Stil von "Dragon's Fury" bewußt verzichtet. Jeder der vier thematisch eigenständigen Tische ist etwa drei Bildschirme groß und scrollt dem Kugellauf entsprechend vertikal. Eine 3D-Ansicht wie in "True Pinball" (MAN!AC 5/96) ist nicht eingebaut.

Im "Monkey Mayhem"-Layout versucht Ihr, auf einem Affenplaneten Euer gestrandetes Raumschiff flottzumachen. Ihr sammelt Werkzeuge und sucht nebenbei einen Dschungelschatz. "Urban Chaos" versetzt Euch in eine verbrechensgeplagte Stadt der Zukunft, wo Ihr für Recht und Ordnung sorgt. Weiter im Angebot ist "Medieval Knights": Ihr macht Euch als edler Ritter ins finstere Mittelalter auf, die Gruselburg "Fear" zu erkunden. Den Abschluß bildet "Rock Fantasy": Ihr grölt und tanzt auf der Bühne, besucht Plattenfirmen sowie Nachtclubs und werdet dabei reich.

Die Tische verbinden alle Features, die auch in einer 90er-Jahre-Spielhalle für Aufregung sorgen: Abwechslungsreiche Targets, anspruchsvolle Schußfolgen, Gimmicks wie justierbare Kanonen. Beim Multiball bleibt die imaginäre Kamera zwangsläufig auf einer Kugel, der Ablauf auf dem Rest des Tischs läßt sich nur anhand der Punkteanzeige erahnen. Auch die zusätzlichen Flipperfinger in der oberen Hälfte sind nicht voll nutzbar. Eine manuelle Scrolloption erlaubt jederzeit das Beobachten von lohnenden Zielen sowohl im Pause- als auch im Spiel-Modus– das ist gut gemeint, läßt sich mit dem rasanten Spielfluß aber kaum vereinen.

Wie bei aktuellen Flippern üblich, begleiten simple LED-Animationen neu errungene Aktionsmodi und bedeutsame Treffer. Die zehn besten Pinball-Zauberer pro Tisch tragen sich in die Highscore-Liste ein, doch mit dem Ausschalten verschwinden alle Rekorde: Die Memory Card wird nicht unterstützt. Zur Flipperaction ertönen kurze CD-Tracks, die den Layouts entsprechend für Atmosphäre sorgen. *cb*

FRUST-FLIPPER • Wenn Flippersimulationen den Originalen das Wasser reichen sollen, genügt es nicht, einige Merkmale halbherzig nachzuahmen. Die Von-oben-Ansicht ist für gezielte Schüsse wegen mangelhafter Übersicht wenig geeignet. Wenn aber gestauchter Bildausschnitt und augenstrapazierendes Ruckelscrolling dazukommen, ist das Experiment gescheitert: Trotz des Bemühens der Entwickler, Layouts neuerer Pinball-Maschinen nachzuahmen, kommt nie realistisches Kneipen-Feeling auf. Die Ballphysik ist nicht völlig gelungen, die Kugel scheint keine realistische Eigendynamik zu besitzen. Nur anspruchslose Gemüter, die dem Charme echter Flipper nie erlagen, werden kurzzeitig unterhalten. Die extremen Ladezeiten führen für das Quartett jedoch endgültig zum "Tilt": Playstation-Flipperfans halten sich an das deutlich bessere "True Pinball".



Unverständlich: Das Spielbild wird mit fetten Balken beschnitten. Einblendungen erfolgen am unteren Rand.



Unverständlich, die zweite: Lediglich das Hauptmenü wird in der hohen Auflösung präsentiert.



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	39 %
SOUND	55 %

SPIELSPASS	46%

Lieblose Flippersimulation mit fehlender Speicheroption und extremen Ladezeiten: Selbst PC-Shareware ist besser.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Bandai, Japan

Power Rangers
The Fighting Edition

SN

Wer ist der King im Ring? Die Power Rangers und ihre ärgsten Gegner wollen´s endlich wissen: Im traditionellen Muster von Turnierprügelspielen balgen sich acht kampflustige Kontrahenten um den Titel des "mächtigsten und morphigsten Kriegers des Universums". In den Spielmodi Story, Fighting und Trial (unterscheiden sich nur durch Energiemenge, Runden- und Spielerzahl), gibt´s Haue bis zum Ende einer Energieleiste. Eine Neuheit ist der pulsierende Poweranzeiger: Je stärker der Balken, desto wuchtiger führt Ihr Eure Spezialschläge aus; jede Kreatur hat sich etwa fünf davon antrainiert. *cb*

MBIT 12 | ab 12 Jahren

HERSTELLER	BANDAI
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	52 %
SOUND	54 %
SPIELSPASS	44 %

Wer hat noch nicht? Die "Power Rangers" tanzen im Reigen der ideenlosen Zweikampfspiele. Zumindest technisch sauber.

Spielzeugriese Bandai schlachtet die "Power Rangers"-Lizenz gnadenlos aus: Insgesamt fünf Spiele erschienen zu den Trash-Helden. Selbst das Mega-CD wurde mit einer pixeligen Full-Motion-Variante bedacht.



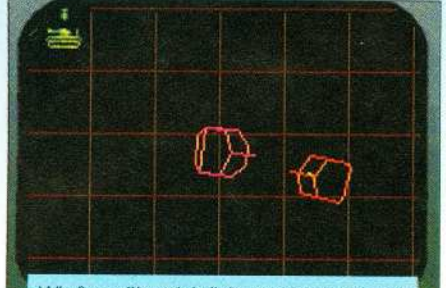
Silver Horn ist auf der Siegerstraße. Wer häufiger Würfe anbringt, hat die besseren Chancen.

NICHT SCHON WIEDER • Klar bietet sich die Riege der Rangers für Prügelspiele an. Wenn jedoch kein bißchen frische Luft den "Street Fighter"-Mief vertreibt, ist's schnell um den Spielspaß geschehen: Die Poweranzeige entpuppt sich als windige Glücksspielzugabe; die Specials kennt man längst aus anderen Turnieren. Auch die beschränkte Gegnerintelligenz nervt. Wenigstens orientieren sich Grafik und Sound ebenfalls an die zahlreichen Konkurrenzprodukten: Annehmbare Animation, zufriedenstellende Kämpferzahl, erträgliche Musik.

Andere Versionen
Ein konzeptionell ähnliches "Power Rangers" für das Mega Drive wurde in MAN!AC 3/95 mit 31% Spielspaß bewertet. 32-Bit-Umsetzungen der "Power Rangers"-Abenteuer sind (noch) nicht in Sicht.

Produzent: Jeremy Smith • **Programmierer:** Mansuur Nusrat • **Grafik:** Simon Phipps • **Design:** Simon Phipps, Guy Miller, Martin Iveson, Mark Price & Adrean Smith • **Sound:** Martin Iveson (Musik), Tim Brettschneider & Alex Geisz (deutsche Stimmen)

Shellshock



Wird's unübersichtlich, wechselt Ihr zum Radarbildschirm: Die spärliche Karte hilft Euch nur im Nahkampf.



Mitten im Wald ein schwerbewachtes Munitionslager: Greifen Euch Boden- und Lufttruppen gemeinsam an, müßt Ihr im Kampf flott die Waffen wechseln.

Musik-Fans kennen das "Shellshock"-Söldnerquartett auch aus diversen Musiksendern: Seit kurzer Zeit geistert der gerenderte FMV-Vorspann als Musik-Clip zum Neohippie-Rap über die Mattscheibe. Im Fernsehen ist der Clip jedoch nicht so pixlig wie auf dem Saturn.

SATURN

Nachdem die "Shellshock"-Söldner im Vorfeld mit Ihrem Pazifisten-Rap "Sei friedlich, Mann!" auf Ihre friedliche Gesinnung hingewiesen haben (siehe MAN!AC 3/96), dürfen nun Saturn-Besitzer zum Trommelfeuer ansetztεn.

Im Auftrag von Freiheit und Frieden schließt Ihr Euch als frisch ausgebildeter Panzerfahrer den Söldnern an, um im Jahr 1997 ein Dreiparteien-Blutbad zu beenden. Euer erster Arbeitstag beginnt in der Wartungshalle Eures Stützpunkts: Per Fadenkreuz plaudert Ihr mit Euren Kollegen und überprüft Zustand und Ausrüstung Eures Tanks. Mit einem 50.000 Dollar-Bündel in der Tasche beginnt Ihr einen Einkaufsbummel, ersteht Sam-Raketen und MG-Munition oder laßt Eure Panzerung ausbaut. Nach dem Amüsement beginnt im Briefing-Zimmer der Ernst des Lebens: Euer Einsatzleiter weist Euch mit Karten und Diagrammen in die erste von 25 Missionen ein. Je nach Aufgabe und Einsatzort begleitet Ihr im tiefsten Winter einen Lastwagen-Konvoi mit Hilfsgütern durch Rebellen-Gebiet, befreit im Morgengrauen Geiseln aus einem schwerverteidigten Fort, vernichtet feindliche Panzereinheiten oder erobert gestohlene Hilfsgüter zurück.

Sekunden nach der Ansprache Eures Captains findet Ihr Euch im Einsatzgebiet wieder. In moderner 3D-Perspektive blickt Ihr aus dem Turmfenster, ein Fadenkreuz markiert die Schußrichtung und anvisierte Ziele.

Mit dem Steuerkreuz wendet Ihr und beschleunigt Euer Ungetüm vor- oder rückwärts. Die "A"-Feuertaste wechselt die Waffe, mit "B" ballert Ihr los. Praktisch: Mit den Zeigefingertasten dreht Ihr Euren Turm und damit Euren Blickwinkel um 360°, der eingebaute Kurzstreckenradar mit Sichtwinkelmarkierung erleichtert die Orientierung. Am oberen Bildschirmrand zeigt Euch ein Kompaß Euren Kurs, ein kleiner Pfeil weist Euch den richtigen Weg. Während Ihr an Wäldern, Gebäuden und Brücken vorbei durch die nebelverhangene Landschaft rumpelt, brettern aus dem Hintergrund durchdacht plazierte Panzer, Hubschrauber und Flak-Einheiten, um mit gezieltem Beschuß Eure Energie zu dezimieren. Doch Ihr laßt schon vor-







Steig ein, Kumpel: Befreite Geiseln winken freudig und spurten auf Euren Panzer zu.



In bebautem Gelände sucht Ihr Schutz hinter Häusern und stecht für kurze Salven aus der Deckung hervor.



HERSTELLER	CORE DESIGN
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	CENTREGOLD
GRAFIK	73 %
SOUND	78 %
SPIELSPASS	77%

Flotter Action-Tanksimulator mit vielfältigen Missionen, flotter wie verspielter Grafik und zeitweise plumpen Gegnern.



Bildschirmtexte ade: Eure Söldner-Kollegen weisen Euch per FMV-Schnipsel und deutscher Sprachausgabe in die nächste Mission ein.

Andere Versionen
"Shellshock" ist für PCs bereits erhältlich, Playstation-Besitzer freuen sich auf eine Umsetzung.



Ein gepanzerter Nachschub-Konvoi wird von Helikoptern bewacht: Ihr ballert los, ohne Eure Kanone nach oben ausrichten zu müssen.

her die Waffen sprechen: Mit der Bordkanone feuert Ihr durchschlagskräftige Geschosse in Blickrichtung, Sam-Raketen und Euer Bord-MG zielen automatisch auf den nahegelegensten Gegner. Je nach taktischer Lage braust Ihr mit Dauerfeuer durch die Feindlinien, flüchtet in der Stadt durch enge Gassen oder erledigt erst Außenposten, dann Geschütztürme einer Feindbasis.

Neben groovigen Hip Hop-Rhythmen untermalen euphorische Anfeuerungsrufe (oder auch wüste Beschimpfungen) Eurer Kollegen die Digi-Schlacht. Habt Ihr Euer Missionsziel erreicht, gratuliert Euch der Chef per Funk und weist Euch zum vereinbarten Treffpunkt. Nach der Arbeit das Vergnügen: Im Stützpunkt angekommen, reicht Ihr eine gesalzene Rechnung für jedes zerstörte Ziel ein und verpulvert die Belohnung anschließend beim Waffenhändler. Wer seinen Spielstand sichern möchte, stopft seine Rekorde im Vorraum zum Einsatzzimmer einfach in einen von vier Spinden. Wer jedoch brennend in der Wüste steckenbleibt, kassiert saftige Schelte vom Chef und beginnt von vorn. *oe*



Harte Dollar für Perfektion: Nach dem Einsatz stellt Ihr eine detaillierte Rechnung.



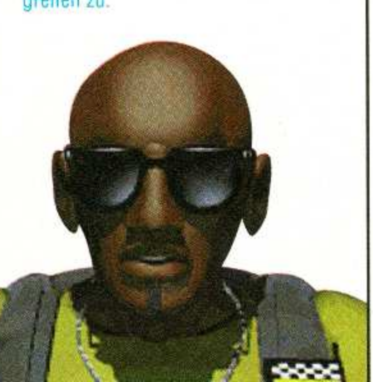
FRIEDLICHE PANZERSCHLACHT • Der Rap-Soundtrack ist ironisch, der Spielablauf aber todernst: Die unterschiedlichen Schutz-, Sammel- und Zerstörungsmissionen bieten ausreichend Langzeitmotivation. Steuerung und Verhalten Eures Panzers wirken ausgefeilt und sauber aufeinander abgestimmt. Feinde, Nachschubkisten und Gebäude sind überlegt plaziert und locken Euch auch mal in einen Hinterhalt. Der Schwierigkeitsgrad steigt von Mission zu Mission angenehm langsam, jedoch kontinuierlich. Dafür nervt in höheren Leveln der schier unbegrenzte Helikopter-Nachschub und das zeitweise recht dämliche Verhalten Eurer Gegner. Zum Ausgleich hält Euch die fließende Polygongrafik mit den eingestreuten 2D-Objekten wie Büschen und Bäumen, Splitterexplosionen und den wunderschön zerfetzten Trümmeroptiken bei Laune – auch wenn Eure Gegner gelegentlich etwas ruckelig wenden. Die groovigen Hip-Hop-Rhythmen und deutsche Sprachausgabe runden die Tankschlacht ab. Fans von Action-Simulatoren greifen zu.



In der Werkstatt erhaltet Ihr Informationen über Panzerung und Bewaffnung Eures Tanks.



Konsultiert den Waffenhändler, um gegen harte Dollars mehr Feuerkraft oder stärkere Panzerung zu erhalten.



Produzent: Tarnie Williams jr. • Design: Tarnie Williams jr., Mike Klassen, Dave Warfield • Programmierung: Allan Johanson, Amory Wong • Grafik: Sheila Allan, Michael Vanaselja • Sound: Traz Damji

NBA Live '96

Eines der treffsichersten Argumente für die EA-Sports-Titel ist und bleibt die akkurate Präsentation – von den Original-Spielernamen bis zu den ausufernden Statistiken und Parameter-Einstellungen. Und all dies wird in zugänglichen Menüs dargeboten. Allerdings fehlen trotz NBA-Lizenz ein paar Spitzenspieler: Diesmal hat es u.a. Michael Jordan erwischt, den Ihr leider nicht anwählen könnt.

Wenn unsere Gebeine längst zu Staub verfallen sind und Archäologen entzückt eine VCS-Modulsammlung aus den Meringer Ruinen buddeln, dann wird in den Hochschulen vielleicht auch "Spielographie" auf dem Lehrplan stehen. Gebannt lauschen die Studenten, wenn die Referenten von den 90er Jahren des primitiven 20. Jahrhunderts erzählen. Jene Epoche ging als Pionierphase in die Geschichtsbücher ein, denn Electronic Arts erfand das "Fortsetzungs-Sportspiel". Alle Jahre wieder köchelt man einen Vorjahrshit mit zwei neuen Regeln, Teams und Grafikdetails erneut auf. Das Fachsimpeln der Fangemeinde über einzelne Jahrgänge erinnert fatal an die Schwelgereien von Weinsammlern ("Der 92er Madden war echt innovativ!").

Zurück ins Jahr 1996, wo gerade die Basketball-Simulation "NBA Live" frisch in die Regale gehievt wird. Mit der konservativen Mega-Drive-Fassung hat die Playstation-Version nicht viel zu tun. Wie es sich für die 32-Bit-Kraftstation gehört, setzt Electronic Arts seine "Virtual Stadium"-Technologie ein, die bereits "FIFA Soccer" inspirierte. Die 3D-Grafik wird von verschiedenen Kameras eingefangen, zwischen denen Ihr jederzeit wechseln könnt.

Im Gegensatz zu anderen Sportarten kann Electronic Arts beim Basketball nicht unbehelligt durchmarschieren. 3D-Konkurrenten von Konami und Sony sind bereits erschienen. Technisch wirken die Mitbewerber sogar etwas konsequenter, denn die Spielfiguren werden aus 3D-Polygonen zusammengesetzt: etwas eckig, aber unwiderstehlich flüssig animiert. Electronic Arts setzt bei NBA Live '96 hingegen auf konventionelle Spieler-Sprites, bei denen der perspektivische Effekt trotz Zoom-Bemühungen weniger elegant ausfällt.

Die Fülle an einstellbaren Schwierigkeitsgraden und Regelfinessen ist mal wieder ein Gedicht – typisch EA Sports. Nur bei der gradlinigen Steuerung wünschen sich Basketball-Kenner ein paar diffizile Zusatztechniken mehr – genug Knöpfchen hätte so ein Playstation-Joypad ja... *hl*

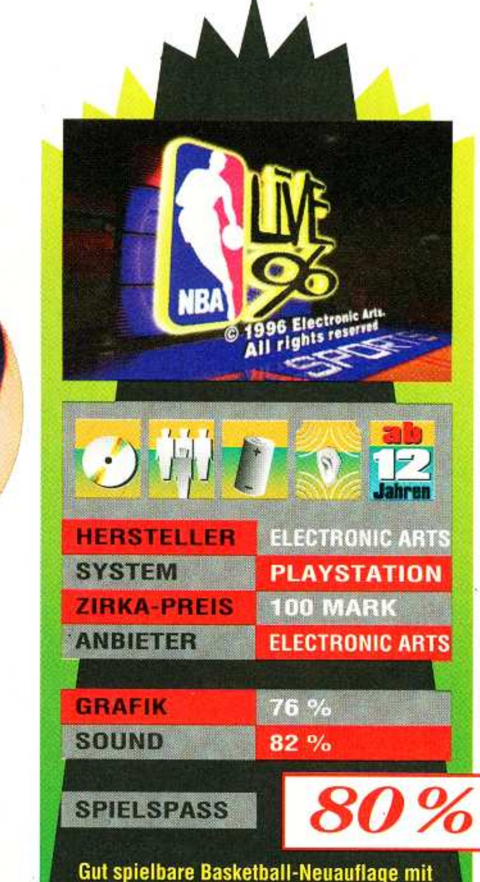
Trotz konventioneller Sprite-Technik sind die Spieler-Animationen durchaus elegant und vielfältig.



Im Vergleich zu den 32-Bit-Updates "FIFA Soccer" und "PGA Tour" wirkt "NBA Live" liebevoller und frischer.

Die Ernsthaftigkeit von "NBA '96" drückt sich in den züchtigen Slamdunks aus – ganz im Gegensatz zu "NBA Jam".

NICHT GENIAL, ABER GUT • Sportspiele werden immer besser und schöner, die Kunden folgerichtig immer anspruchsvoller. Wo "NBA Live" vor ein paar Jahren noch 16-Bit Entzücken erntete, tut sich die neue Playstation-Version trotz besserer Technik minimal schwerer. Bei der Steuerung passierte nicht viel und 3D-Schwenks hat man schon bei anderen Basketball-Simulationen gesehen. Mit Spezialeffekten bei den Slam Dunks wird gegeizt, dafür ist die Soundkulisse um so besser. Knackige Musik plus Surround-Publikum sorgen für klasse Atmosphäre. Auch die sonstige Präsentation ist wie geleckt: Eine Datenbank mit den einzelnen Spielern, Statistiken und Bildchen stimmen Basketball-Fans froh. Das spielt sich auch alles ganz gut, aber die totale Euphorie bleibt aus. Technisch ist "NBA Live '96" jedenfalls die beste 32-Bit-Produktion von EA Sports.









Spielt Ihr im Arcade-Modus, bleiben Rempler (denen gerade ein weißer Spieler zum Opfer fiel) ungeahndet.



Auch während eines Spiels könnt Ihr alle wichtigen Parameter einstellen sowie die Zeitlupenwiederholung aufrufen.

Andere Versionen

Die 16-Bit-Versionen für Mega Drive und Super Nintendo wurden in der MAN!AC 1/96 mit 85% bzw. 80% Spielspaß bewertet.

Entwickler: Data East, J

Magical Drop 2

NG

Nach Taito ("Puzzle Bobble") versucht nun der japanische Automatenhersteller Data East sein Glück bei den Tüftel-Spezialisten. "Magical Drop 2" (den ersten Teil gab's auf dem Neo Geo nicht) ist eine Mischung aus "Columns" und "Puzzle Bobble". Am oberen Bildrand hängen fünf Zeilen verschiedenfarbige Steine. Ganz unten lenkt Ihr ein kleines Männlein nach links und rechts, das die Steine mit einem Enterhaken einsammelt. Schnappt Ihr Euch beispielsweise zwei grüne Klunker und schießt sie per Tastendruck auf einen dritten, verschwinden alle drei. Clevere Spieler verteilen die Diamanten so geschickt, daß fünf oder sechs der Brillanten gleichzeitig weggeputzt werden – auf diese Weise kassiert Ihr mehr Punkte oder spendiert dem Gegenspieler (befindet sich wie bei "Columns" in einem eigenem Fenster daneben) Zusatzreihen, die er nun abbauen muß.

Testmuster von NOVA Games, Hamburg

ab 6 Jahren

HERSTELLER	DATA EAST
SYSTEM	NEO GEO
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	26 %
SOUND	48 %
SPIELSPASS	70 %

Ordentliches Tüftelspiel in klassischer "Columns"-Manier. Grafisch von gestern, aber spielerisch gut.

Tüftelspiele lassen sich auf dem Neo-Geo kaum blicken. Nach SNKs "Joy Joy Kid", das kurz nach Veröffentlichung des Grundgeräts in Japan erschien, kümmerte sich nur Taito um das Tüftelvolk – ihr "Puzzle Bobble" ist eines der Vorzeigespiele des Genres.



Der Zwei-Spieler-Modus ist wesentlich spannender als das Open-End-Gewurschtel alleine.

DROP IT • Eine gute Spielidee macht noch keinen Top-Titel. Obwohl sich "Magical Drop 2" gut und mit einer gepfefferten Portion Action spielt, das Spielkonzept einfach, aber ausgereift ist, müssen "Tetris"- und "Puzzle Bobble"-Veteranen keine Schlafstörungen befürchten. Besonders spannend wird's, wenn Ihr zu zweit gegeneinander antretet oder den Zweikampf mit der Konsole sucht. Daß sich die Reihen im Gegensatz zu "Tetris" schon von Anfang an sehr schnell wegputzen lassen, bedeutet von vorneherein mehr Trubel als beim großen Vorbild.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Climax, Japan

Shining Wisdom



Render-Wutz oder Grafik-Müll? Die meisten Gegner identifiziert Ihr erst nach dem dritten Blick. Oben prügelt sich Mars mit einer "sau"-mäßigen Sprite-Ratte herum.

Gierschlund: Die Fließbänder schieben Euren possierlichen NIppon-Helden in die Klappmäuler.

Als renommierter Sega-Partner hat das japanische Climax-Team den Mega-Drive-Besitzern Abenteuerhits wie "Landstalker" oder die "Shining Force"-Reihe beschert. In der Vergangenheit revolutionierte Climax mit hochkarätigen Optiken die 16-Bit-Abenteuer. Umso enttäuschter waren unsere Climax-Fans, als das grafisch magere "Shining Wisdom" über die Redaktionsmonitore flimmerte.

SATURN

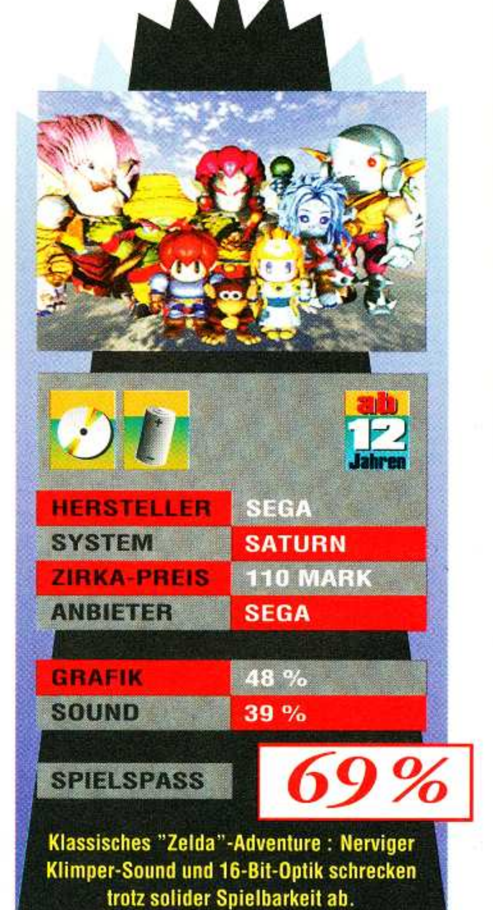
Während in Japan bereits "Dark Saviour" in den Startlöchern hockt, kommt endlich "Shining Wisdom" nach Deutschland. Als Saturn-Debüt beschert Euch "Shining Force"-Entwickler Climax mit kleinen Nippon-Helden und steriler Knubbel-Grafik ein Action-Adventure im traditionellen "Zelda"-Stil: Anime-Sprite Mars soll in die Fußstapfen seines heroischen Daddys treten und in die königliche Wachmannschaft eintreten. Ihr pilgert aus klassischer Adventure-Vogelperspektive zur Hauptstadt und meldet Euch beim König. Der greise Monarch rauft sich vor Sorgen das Render-Toupet: Dunkelelf Pavort terrorisiert das Königreich und hat obendrein Prinzessin Blondi mit einem Schlummer-Fluch beschert. Weil sich der friedliche Monarch nicht ergeben will, ergreift Pavort drastische Maßnahmen: Als treues Mitglied der Wachmannschaft schleicht sich Mars in ein finsteres Tempel-Verlies und wird Zeuge einer Verwandlungszeremonie: Einer von Pavorts Feldherren nimmt die Gestalt der Prinzessin an und schleicht sich niederträchtig ins Herrscherhaus. Um den Kronzeugen kaltzustellen, läßt Euch die intrigante Braut zum Ritter befördern. Vater König, vom Retter seiner vermeintlichen Tochter ganz begeistert, schickt Mars auf sein erstes Quest: Euer Render-Sprite stolpert durch finstere Kavernen und schummrige Wälder, um Glanz und Glorie für seinen König zu sammeln.

Während im Palast der Feind lauert, sägt Mars munter an Pavorts Thron: Der emsige Abenteuer-Held forscht nach vier Elementarsteinen, mit denen der Dunkelelf eine dunkle Gottheit auf Euer Heimatreich hetzen will.

Während Ihr in dunklen Kavernen und schmierigen Sümpfen nach den begehrten Reliquien forscht, hetzt Euch Pavort gerenderte Monsterheere auf den Hals und fordert mit kniffligen Adventure-Puzzles das Spielerhirn: Mars verschiebt in klassischer Manier Steinblöcke, flitzt über brüchige Bodenfliesen, rückt Statuen auf Bodenmechanismen und sammelt magische Gegenstände ein. Mit einem Paar Betonstiefel knackt Ihr selbst die hartnäckigste Fliese, ein magisches Schwert verschlägt Pavorts Dämonen in ihre Heimatdimension. *rb*

NOSTALGIE-FLASH • Traditionelle Nippon-Adventures und Vogelperspektive in allen Ehren, aber Climax' jüngster Titel beleidigt sogar Abenteuer-Nostalgiker: Anstatt die Effektkiste zu öffnen und mit Saturn-gerechten Effekten eine neue Adventure-Ära einzuläuten, wird das Hardwarepotential konsequent ignoriert. Die detailarmen Render-Sprites sind verpixelt und schrecken mit einer schwarzen Outline ab, die farbarme Hintergrundoptik liegt unter gehobenem Mega-Drive-Niveau. Als Krönung des technischen Debakels wurden nervöse Klimper-Sounds komponiert. Spielerisch bewegt sich der Titel mit sauberer Steuerung und knackigen Puzzles auf gewohnt hohem Climax-Niveau. Als Mega-Drive-Spiel hätte Euch "Shining Wisdom" mit riesigem Spielareal und einer spannenden Handlung gefesselt, doch im 32-Bit-Zeitalter geht der technisch dürftig präsentierte Titel unter.





ab 12 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	48 %
SOUND	39 %
SPIELSPASS	69 %

Klassisches "Zelda"-Adventure : Nerviger Klimper-Sound und 16-Bit-Optik schrecken trotz solider Spielbarkeit ab.

Wird Euch Mars zu lahm, legt Ihr mit wiederholtem B-Drücken ein flotteres Tempo an den Tag.



Gemütlicher Plausch mit dem Wächter-Kollegen: Leider werden die englischen Bildschirmtexte nicht eingedeutscht.

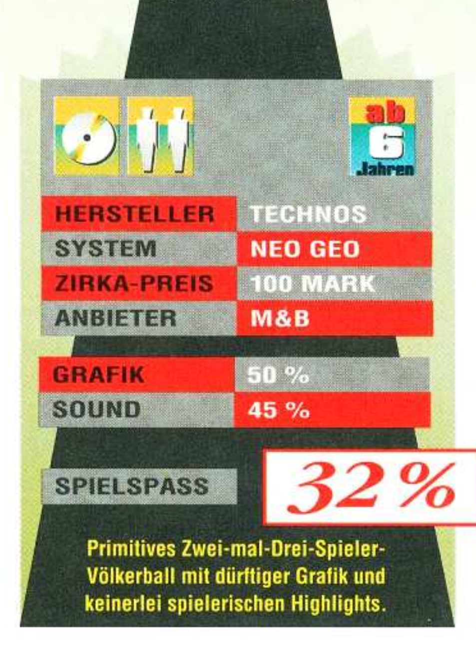
Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Technos, J

Super Dodgeball

Prügelspiele gibt's reichlich, Shoot'em-Ups spielt keiner mehr und Polygon-Rennspiele lassen sich auf dem Neo-Geo nicht programmieren. Auf der Suche nach einer nagelneuen Spielidee stieß Technos auf die Kleinkinder-Sportart Völkerball (Brennball) und vereinfachte die Spielregeln. Je drei durchtrainierte Sportler stehen auf einem in der Mitte abgetrennten Spielfeld. Mit einem Ball versuchen die Mitspieler, die gegnerische Feldmannschaft abzuwerfen. Trefft Ihr eine der anderen Spielfiguren oft genug, wird diese hinter die Außenbegrenzung Eures eigenen Spielfelds versetzt – er steht also hinter oder neben Euch. Die übriggebliebenen Feldspieler können den Aussätzigen anspielen, damit Euch dieser von hinten abwerfen kann. Sind alle drei Teamspieler ausgeschieden, hat die gegnerische Truppe gewonnen. Zur Wahl stehen sieben unterschiedliche Mannschaften. *ak*

Testmuster von NOVA Games, Hamburg



Bei der Auswahl ihrer Spielfiguren haben sich die "Super Dodgeball"-Designer einiges einfallen lassen. Neben einem putzigen Karate-Kid treten ein dicker Transvestit mit roten Lippen, ein fieser Glatzkopf und reichlich hübsche Japano-Mädels an.

Volltreffer: Auf sieben verschiedenen Spielfeldern stehen sich putzige Völkerball-Sportler gegenüber.

SPORTUNTERRICHT • Mutig, mutig: Einen spielerisch so beschränkten Freizeitsport wie Völkerball auf Konsole umzusetzen, verdient Beifall. Besser hätte die digitale Fassung des Kleinkinder-Zeitvertreibs auch nicht ausfallen können: Niedliche Figuren, abwechslungsreiche Spielszenarien und eine simple Steuerung. Die Spiellogik ist einfach zu begreifen und könnte für Kinder bis sechs Jahre durchaus motivierend sein. Da das Neo-Geo-Klientel aber deutlich älter ist, haben die Putzig-Sportler angesichts fehlender Abwechslung keine Chance.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Left Field Productions, USA

Slam'n'Jam 96

Als Weggefährte der 3DO-Company wollte sich Crystal Dynamics in den Spieleolymp programmieren, jetzt müssen sie aufpassen, daß sie nicht mit dem 3DO vom Konsolen-Globus verschwinden. Umsetzungen ihrer 3DO-Oldies „Total Eclipse", „The Horde" und „Off-World Interceptor" für Playstation und Saturn liegen bereits vor, jetzt folgt die Adaption ihres bislang besten Titels. „Slam'n'Jam 95" erspielte sich als 3DO-Original die Sympathien von Basketball-Liebhabern, „Slam'n'Jam 96" orientiert sich stark am Vorbild.

Entgegen dem aktuellen Polygon-Trend werden die Spieler als Sprites dargestellt. Dementsprechend könnt Ihr nicht beliebig zoomen und rotieren, die Perspektive ist vorgegeben. Allerdings nimmt sich das Programm das Recht heraus, je nach Spielsituation den Abstand der Kamera zum ballführenden Spieler zu regulieren. Die drei Standard-Spielmodi (Freundschaftsmatch, Playoffs und Ligabetrieb) wurden unverändert übernommen, dafür dürfen jetzt bis zu vier menschliche Korbleger antreten. Das Joypad ist mit den einzelnen Steuer-Kommandos ordentlich belegt, im Option-Menü konfiguriert Ihr um, stellt den Schwierigkeitsgrad, die Spieldauer, die Schiedsrichter-Qualität und den Müdigkeitsfaktor ein. Natürlich könnt Ihr Statistiken abrufen und den letzten Spielzug in der Zeitlupe genießen.

Als Ersatz für die fehlende NBA-Lizenz rekrutierte Crystal Dynamics die Profi-Cracks Magic Johnson und Kareem Abdul-Jabbar. Das dynamische Duo spielt in einem Allstar-Team gegen namenlose Städtemannschaften der USA. Sind die Vorbereitungen abgeschlossen, heizt der Stadionreporter mächtig ein: Action steht im Vordergrund, spektakuläre Dunks in Großaufnahme, schnelle Paß-Wurf-Kombinationen und gelegentliche Rempler bringen das Adrenalin in Wallung. Dabei werden jedoch die gängigen Basketball-Regeln beachtet – ein bißchen Ordnung muß schließlich sein. *mg*

Earvin "Magic" Johnson spielt seit 1979 für die Los Angeles Lakers und gewann mit ihnen fünfmal den NBA-Titel. Im Lauf seiner unvergleichlichen Karriere warf er durchschnittlich 19,7 Punkte pro Spiel und wurde dreimal zum MVP (Most Valuable Player) gewählt. 1991 trat er aufgrund einer Aids-Infektion zurück – dennoch führte er das US-Dreamteam bei den Olympischen Spielen in Barcelona zum Titelgewinn. 1995 entschloß er sich, trotz Krankheit zur NBA zurückzukehren und liefert ein brillantes Match nach dem anderen.

In der Zeitlupe könnt Ihr beliebig zoomen. Dies ist während des Spiels leider nicht erlaubt.



Beim Dunking werden die Cracks meist in Großaufnahme gezeigt. Den Spielfluß behindert dies zu keiner Zeit.

Freie Sicht von allen Plätzen: Ist der hintere Korb unter Beschuß, wird der vordere natürlich ausgeblendet.

IT'S MAGIC • Der arme Basketball-Fan im Rausch der Gefühle: Geht's um Basketball-Simulationen, laufen die Entwickler zur Hochform auf. „NBA Live", „In the Zone" und „Total NBA" spielten sich bereits ins Playstation-Playoff, jetzt schiebt auch noch Crystal Dynamics ein fehlerfreies Basketball-Spiel nach. Die 3DO-Umsetzung wurde grafisch verfeinert, die Sprite-Optik wunderschön in Szene gesetzt – von der automatischen Zoom-Einstellung bis zu den ausgeklügelten Spielzügen gibt's nichts zu meckern. Auf dem Platz regiert die Action, eine intelligente Steuerung sorgt für professionelle Ballstafetten. „Slam'n'Jam" ist die perfekte Wahl für Action-Basketballer mit Multi-Player-Faible, denn Konami's Slamdunk-Konkurrenz „In the Zone" läßt nur zwei Korbleger an den Start. Einziges Manko: Keine NBA-Lizenz. Einziger Trost: Magic & Kareem.





Konzentration aus das Wesentliche: Bei "Slam'n'Jam" lassen sich etwas weniger Parameter als bei "NBA Live" einstellen.

Jedem Basketballer seine Statistik: Leider müssen wir auf Hochglanzfotos der Akteure komplett verzichten.

Andere Versionen

Das 3DO-Original wurde in MAN!AC 10/95 mit 81% Spielspaß getestet. Eine Saturn-Adaption folgt in Kürze.



Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE · GEBRAUCHTE SPIELE · NEUE SPIELE · NEUE SPIELE · DER SPIELSPAß FÜR ALLE SYSTEME

GEBRAUCHTE SPIELE

SUPER NINTENDO	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	80,00	129,00
STUNT RACE FX	20,00	44,90
FLASHBACK	20,00	44,90
SUPER METROID	20,00	44,90
DONKEY KONG	40,00	69,90
EARTHWORM JIM	20,00	44,90
BATMAN FOREVER	40,00	69,90
MYSTIC QUEST	20,00	44,90
MARIO ALLSTARS	20,00	44,90
UND VIEL MEHR	------	------

REAL 3 DO	ANKAUF	VERKAUF
3D0 PAL MIT SPIEL	250,00	349,90
WING COMMANDER 3	30,00	59,90
NEED FOR SPEED	30,00	59,90
KILLING TIME	40,00	69,90
SPACE HULK	20,00	44,90
JOHN MADDEN	10,00	29,90
PEBBEL BEACH GOLF	10,00	29,90
RETURN FIRE	30,00	59,90
FLYING NIGHTMARE	30,00	59,90
UND VIEL MEHR	------	------

MEGA DRIVE	ANKAUF	VERKAUF
MEGADRIVE 2 & PAD	60,00	99,90
SONIC 1	5,00	14,90
ALADDIN	20,00	44,90
MICRO MACHINES 2	30,00	59,90
MEGA LO MANIA	10,00	29,90
ROCKET KNIGHT ADV	5,00	14,90
SPACE HARRIER 2	5,00	14,90
UND VIEL MEHR	------	------

SONY PLAYSTATION	ANKAUF	VERKAUF
PLAYSTATION IMPORT	325.00	449,90
PLAYSTATION DEUTSCH	285.00	399,90
TOHSHINDEN	20.00	44.90
WORMS	30.00	59.90
PGA GOLF	20.00	44.90
AIR COMBAT	30.00	59.90
WIPEOUT	30.00	59.90
TEKKEN	30.00	59.90
HI OCTANE	20.00	44.90
TOUKON RETSUDEN (JAP)	40.00	69,90
RAPID RELOAD	15.00	29,90
TWISTED METAL	40.00	69,90
FIFA 96	40.00	69,90
STREETFIGHTER THE MOVIE	15.00	29,90
WWF WRESTLE ARCADE	20.00	44,90

SEGA SATURN	ANKAUF	VERKAUF
SATURN IMPORT	325.00	449,90
SATURN DEUTSCH	285.00	399,90
X COM (JAP)	50.00	79.90
VIRTUA RACING	30.00	59.90
DAYTONA	30.00	59.90
MANSION OF HIDDEN SOULS	20.00	44.90
PANZER DRAGOON	20.00	44.90
INT'L VICTORY GOAL	15.00	29.90
THUDNERHAWK 2	40.00	69.90
KING OF SPIRITS	30.00	59,90
HANG ON GP	30.00	59,90
RAYMAN	30.00	59,90
SHIN SHINOBI DEN (JAP)	20.00	44,90
CLOCKWORK KNIGHT	15.00	29,90
FIFA 96	40.00	69,90

NEUE SPIELE

SONY PLAYSTATION	VERKAUF
PSX GRUNDGERÄT	499,90
ALIEN TRILOGY	99.90
SHELL SHOCK	89.90
RESIDENT EVIL (US)	119.90
THEME PARK	79.90
TEKKEN 2 (JP)	159.90
NHL FACE OFF	99.90
ADIDAS SOCCER	89.90
VIEWPOINT	99.90
UND VIEL MEHR	-------

SEGA SATURN	VERKAUF
SEGA SATURN OHNE SPIEL	499,90
SHELL SHOCK	99.90
CASPAR	99.90
VAMPIRE HUNTER	129.90
CONGO	109.90
ALIEN TRILOGY	99.90
DESCENT	99.90
TOHSHINDEN	99.90
WIPEOUT	89.90
GEX	109,90

SUPER NINTENDO	VERKAUF
DONKEY KONG 2	119,90
WORMS	139.90
EARTHWORM JIM 2	99,90
INT'L SUPERSTAR SOC DELUX	129,90
BREATH OF FIRE 2	119,90
FRONT MISSION 2 (JP)	139.90
PTO 2 (US)	139,90

REAL 3 DO	VERKAUF
LAST BOUNTY HUNTER	99,90
CPT QUAZAR	89.90
FOES OF ALI	99.90
PSYCHIC DETECTIVE	99.90
PANZER GENERAL	99.90
CYBERIA	99.90

SNK NEO GEO CD	VERKAUF
KABUKI CLASH	129,90
SAMURAI SHOWDOWN 3	129.90
FATAL FURY 4	129.90
BASEBALL STARS	79.90
WORLD HEROES	79.90
BASEBALL 2020	89.90
SENGOKU 1	89.90

SONSTIGES	VERKAUF
NEO GEO CD GEBR.	249,90
JAGUAR MIT CYBERMORPH GEBR	199.90
JAGUAR CONTROL PAD GEBR.	29,90
32X AUFSATZ GEBR.	129.90
MEGA CD 2 MIT SPIEL	199,90
PHILIPS CDI 550 NEU	949,90
SONY MEMORY CARD	49.90
ACTION REPLAY 3 SNES	99,90

New Generation Consoles	
SONY PLAYSTATION	499,90 DM
SEGA SATURN	499,90 DM
NEO GEO CD	399,90 DM
REAL 3 DO	599,90 DM

DER SPIELSPAß FÜR ALLE SYSTEME

Wir kaufen Ihre Spiele an !

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache an-gekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr. unbedingt beilegen. Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzügl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

Versandkosten		Öffnungszeiten
Porto (Inland)	: 6,00DM	Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Post-Nachnahme	: 6,00DM	Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr
Porto (Ausland)	:15,00DM	La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr

Sonstige Informationen

Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versand Preise & Ladenpreise können variieren.

Versand Bestellannahme

0541-66016

-66017

FAX. : 0541 - 66015

SONY PLAYSTATION · SEGA SATURN · REAL 3 DO · PHILIPS CD-I · ATARI JAGUAR

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr.

Telefon: 040/ 390 50 62






Telefon: 040/ 390 50 62

Händleranfragen erwünscht — Viele gebrauchte Spiele auf Lager

Inzahlungnahme von Spielen • Beim Kauf einer Konsole gibt es 10% Rabatt auf jedes Spiel! • Inzahlungnahme von Spielen

Sony PlayStation

PSX + Demo CD (dt.)	549,90
RGB-Kabel (dt.)	**29,90**
Link Kabel (dt.)	49,90
Antennenkabel (dt.)	54,90
Memory Card (dt.)	49,90
PSX 1 Controller (dt.)	49,90
PSX 2 Controller (dt.)	59,90
Commander Cont. (dt.)	49,90
Mad-Catz-Lenkrad	**149,90**
NeGcon Cont. (dt.)	89,90
3D Lemmings (dt.)	69,90
adidas Pow. Soccer	**95,90**
Agile Warrior (dt)	99,90
Alien Trilogy (dt.)	**89,90**
Assault Rigs (dt)	89,90
Battle Arena Toshiden dt.)	89,90
Battle Ar. Toshiden 2 (dt.)	99,90
Beyond the Beyond (dt.)	89,90
Chaos Control (dt.)	99,90
Chronicles of the Sword	99,90
Cyberia (dt.)	99,90
Defcon 5 (dt.)	89,90
Destruction Derby (dt.)	89,90
Discworld (dt.)	**99,90**
Extreme Games (dt.)	89,90
Extreme Pinball	99,90
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,90
Gex (dt.)	99,90
Goal Storm (dt.)	89,90
Heberekes Popoito (dt.)	89,90
Jack is Back (dt.)	99,90
Kileak The Blood (dt.)	89,90
Krazy Ivan (dt.)	89,90
Loaded (dt.)	89,90
Megarace (dt.)	99,90
Magic Carpet (dt.)	94,90
Mickey´s Wild Adv. (dt.)	89,90
Museum Piece 1 (dt.)	99,90
Myst (dt.)	99,90
NBA-In the Zone	**99,90**
Need for Speed (dt.)	99,90
Necronome (dt.)	99,90
NFL Quaterback (dt.)	94,90
NHL Face Off (dt.)	**99,90**
PGA Tour Golf 96 (dt.)	89,90
Philosoma (dt.)	89,90
Primal Rage (dt.)	99,90
Rapid Reload (dt.)	79,90
Rayman (dt.)	89,90
Resident Evil (us.)	**139,90**
Revolution X (dt.)	99,90
Ridge Racer Rev. (dt.)	99,90
Shell Shock (dt.)	99,90
Silverload (dt.)	99,90
Starblade Alpha (dt.)	89,90
Street Fighter Movie (dt.)	49,90
Street Racer (dt.)	99,90
Tekken (dt.)	89,90
Total NBA ´96 (dt.)	89,90
Twisted Metal (dt.)	89,90
War Hawk (dt.)	89,90
Wing Command. III	**94,90**
wipEout (dt.)	**89,90**
Worm (dt.)	89,90
WWF Arcade (dt.)	99,90

Sega Saturn

Saturn + 1Pad (dt.)	**499,90**
Action Replay (dt.)	79,90
Universal Adapter	49,90
Antennenkabel (dt.)	59,90
SAT1-Controller (dt.)	49,90
SAT2-Controller (dt.)	59,90
Sega-Lenkrad	**149,90**
Alien Trilogy (dt.)	**99,90**
Aftermath (dt.)	109,90
Bug (dt.)	99,90
Blackfire (dt.)	99,90
Casper (dt.)	99,90
Clockwork Knight 1 (dt.)	89,90
Clockwork Knight 2 (dt.)	99,90
Congo (dt.)	99,90
Cyberia (dt.)	99,90
Cyber Speedway (dt.)	99,90
Descent (dt.)	**109,90**
Daytona USA (dt.)	99,90
Darius Gaisen (dt.)	**99,90**
Digital Pinnball (dt.)	99,90
FIFA Soccer 96 (dt.)	99,90
Galactic Attack (dt.)	89,90
Mystery Mansion (dt.)	99,90
NFL Quarterback 96 (dt.)	89,90
NBA Jam T.E. (dt.)	99,90
NBA Basketball (dt.)	99,90
NHL All Star Hockey (dt.)	99,90
Panzer Dragon (dt.)	99,90
Parodius (dt.)	89,90
Primal Rage (dt.)	99,90
Pebble Beach Golf (dt.)	99,90
Rayman (dt.)	99,90
Robotica (dt.)	99,90
Revolution X (dt.)	99,90
Sega Rally (dt.)	109,90
Shell Shock (dt.)	109,90
Shinobi X (dt.)	99,90
Street Fighter Movie (dt.)	99,90
Slayer (dt.)	99,90
Street Racer (dt.)	89,90
Theme Park (dt.)	99,90
Thunderhawk 2 (dt.)	99,90
Toshinden Remix	**109,90**
Valora Valley Golf (dt.)	109,90
Victory Boxing (dt.)	99,90
Virtua Cop + Gun	**145,90**
Virtua Fighter Remix (dt.)	59,90
Virtua Fighter 2 (dt.)	109,90
Virtua Hylide (dt.)	99,90
Virtua Open (dt.)	99,90
Virtua Racing (dt.)	99,90
Virtua Snooker (dt.)	109,90
wipEout (dt.)	**89,90**
World Series Baseball	99,90
X-Men (dt.)	**119,90**

Panasonic 3DO

3DO+Starblade (dt.)	**499,90**

Super Nintendo

Super Nintendo (dt.)	179,90
Actionb Replay 3	69,90
Controller (dt.)	29,90
Asterix und Obelix (dt.)	129,90
Bomber Man 3 (dt.)	119,90
Casper (dt.)	**129,90**
Demolition Man (dt.)	99,90
Donald in Maui Mallard	139,90
Donkey Kong C. 2	**99,90**
Earthworm Jim 2 (dt.)	119,90
FIFA Soccer ´96 (dt.)	109,90
Mega Man 7 (dt.)	109,90
NBA Live 96 (dt.)	109,90
NHL 96 (dt.)	109,90
Primal Rage (dt.)	119,90
Secret of Evermore (dt.)	109,90
Super Mario Allstars (dt.)	64,90
Super Mario Kart (dt.)	64,90
Super Mario Paint (dt.)	64,90
S. Mario World 2 (dt.)	109,90
Superstar Soccer Del.	129,90
Theme Park (dt.)	109,90
Tim in Tibet (dt.)	119,90
Toy Story (dt.)	**129,90**
Urban Strike (dt.)	119,90
WeaponLord (dt.)	**139,90**
WWF Arcade (dt.)	119,90

Bahrenfelder Straße 187 • 22765 Hamburg (Fünf Minuten vom Bahnhof Altona entfernt)

Zubehör

Wieviel Zubehör braucht der Spieler? Im Gegensatz zu leidgeplagten PC-Kollegen erhält der Konsolen-Fan mit dem Grundgerät alles, was er zum Spielgenuß braucht. Trotzdem herrscht – seit dem es Videospiele gibt – Nachfragen nach Add-Ons für jeden Anwendungszweck: Sony und Sega, aber auch kleinere Hersteller und Händler bewerben Spezial-Joypads und RAM-Speicher, Kabel, Adapter und Gimmicks. Sachen, die Euer Hobby noch schöner machen?
Auf den folgenden Seiten verraten wir, was auf dem kunterbunten Zubehörmarkt erhältlich ist, was welchen Nutzen bringt und was bestenfalls als kurioses Schaustück taugt. Vier Spielertypen – vom normalen Gelegenheitspieler bis zum Full-Time-Konsolen-Profi – veranschaulichen den Nutzwert des jeweiligen Zubehörs.
Viel Spaß. *wi*

Der Qualitäts-Freak

Ebenso wichtig wie die Leistungsfähigkeit seiner Konsole sind dem Genießer die Bildqualität und der Klang seiner Boxen. Sein Equipment ist perfekt aufeinander abgestimmt und bombenfest verkabelt. Der Controller hat stabil zu sein, gut in der Hand zu liegen und ähnlich gut auszusehen wie der Rest seiner Videospielanlage.

Arcadesticks und Joyboards

Joysticks waren zu Heimcomputer-Zeiten groß in Mode, hatten auf dem Konsolensektor gegen das handlichere Joypad aber keine Chance. So ganz unterkriegen ließ sich der Steuerknüppel aber nicht: Um in der Mega-Drive- und Super-NES-Ära zumindest ansatzweise konkurrenzfähig zu bleiben, wurden die Sticksgrößer, luxuriöser und widerstandsfähiger. Action-Spieler bilden die Kernzielgruppe – bis zum Erscheinen von "Street Fighter 2" vor allem Baller-Fans, danach verstärkt die Beat'em-Up-Rabauken. Dieser Spielertyp braucht Equipment, auf das er sich bedingungslos verlassen kann. Ein fauler Mikroschalter führt in der "Darkstalkers"-Arena bekanntlich zu peinlichen Knock-Out-Unfällen. Neben der stabilen, im Optimal-Fall sogar Spielhallen-bewährten Verarbeitung fordern viele Konsolen-Fans auch Funktionen und Zusatzknöpfe vom "Arcade Stick". Während eine Sorte der Arcade-Sticks wie ein vom Feinmechaniker konstruierter Spielhallen-Prototyp wirkt, locken andere Joyboards mit Zeitlupen- und Dauerfeuer-Funktionen oder sogar mit einer digital Anzeige.

Segas offizielle Joybard-Lösung: Der "Virtua Stick"

Stabil und sauber verarbeitet: "Real Arcade VF" (für Saturn) nutzt die Technik aus der Spielhalle – bislang nur in Japan.

Nach dem Ascii-Stick für die Playstation erschien für Saturn der "Fighter Stick X"

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Ascii	Ascii Stick	110 Mark	Dauerfeuer, Zeitlupe etc.
Ascii	Fighter Stick X	---	bei uns noch nicht erhältlich
Sega	Virtua Stick	85 Mark	dt. keine Mikroschalter, extrem lange Schaltwege "wabelig"
InterAct	Eclipse Stick	80 Mark	Synchron- & Dauerfeuer, Zeitlupe
Hori	Real Arcade VF	130 Mark	keine zusätzlichen Features, nur als Import erhältlich

8 Feuerknöpfe für ein Halleluja: Playstation-Prügelspieler schwören auf Spezial-Joysticks mit Knock-Out-Garantie. Hier der vorbildliche Ascii-Stick.

Joypads



Standard-Waffe aller Videospiel-Aktivisten. Die mitgelieferten Joypads liegen meist am

Das "Explorer"-Pad für den Saturn ist der ideale Alternativ-Controller für verspielte Konsolen-Fans.

Zirkus

MAUS vs. SIMCITY

Für jeden Einsatz das rechte Werkzeug: Im Jahr 1 nach dem 32-Bit-Debüt tummelt sich Nützliches & Kurioses auf dem Zubehör-Markt. Eine Rundschau.

Playstation-Pads für jeden Geschmack: Am Erfolg der Sony-Konsole wollen auch die Zubehör-Hersteller verdienen. Nicht alle der Playstation-Controller (hier von Joy-Tech, Ascii, InterAct und Mad Catz) sind ihr Geld wert.

besten in der Hand, jedoch fehlen ergänzende Funktionen wie Dauerfeuer (meist für jede Taste regelbar) oder Zeitlupe. Besonders kompliziert sind Joypads mit eingebautem LC-Dispay. Bei diesen Technikschmankerln könnt Ihr ganze Bewegungsabläufe programmieren, um Super-Kombo oder Feuerball direkt per Tastendruck auszulösen. Discount-Joypads gibt's schon für knapp 30 Mark, ordentliche Controller kosten meist über 50 Mark.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Gamester	---	40 Mark	---
Super Ufo	Playstation Controller	---	Standard-Design
Ascii	Specialized Ascii-Pad	50 Mark	autom. Turbo-Feuer, Zeitlupen-Funktion
Innovation	The Pad	30	im Super-NES-Design,Turbo-Taste
InterAct	PS ProPad	70 Mark	LED-Anzeige, Zeitlupen-Modus, 2-Meter-Kabel
Joy Tech	Commander	40 Mark	Super-NES-Design, wie "Explorer"
---	Saturn Controller	---	
Joy Tech	Explorer	40 Mark	Ind. Dauerfeuer für alle Tasten, Zeitlupen-Modus
---	ST 2	30 Mark	orientiert sich am Sega-Controller
Fire	6-Button-Pad	50 Mark	Turbo-Feuer, 6 Feuertasten, Zeitlupe, schraubbarer Daumen-Stick

GAME GUNS

Controller für den Bildschirm-Pistolero: "Game Guns", die Plastik-Waffen im Revolver- oder Automatik-Look stammen aus der Spielhalle und werden dort von nahezu allen Herstellern als Eingabegeräte genutzt: Statt mit dem Joystick eine Spielfigur zu bewegen, zielt Ihr mit der Plastik-Waffe auf Androiden (z.B. in Bally Midways "Terminator"), Gangster, Science-Fiction- und Westernbösewichte (bei Konami, Taito und American Laser). Im Gewalt-sensiblen Deutschland haben es die Videospielwaffen schwer. Um "Virtua Cop" und den entsprechenden Controller außerhalb Japans zu vermarkten, färbte Sega die Bildschirmwumme vom coolen Schwarz in ein leuchtendes Blau – so erkennen Bankangestellte sofort, daß es sich beim Räuber nicht um einen Gewalttäter, sondern einen übergeschnappten Videospieler handelt.



32-Bit-Spieler zielen mit der "Game Gun". Die Waffe in der Hand von Segas Torsten Oppermann wurde für den westlichen Markt blau gefärbt (Staubmantel im Preis nicht mit inbegriffen).

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
---	---	80 Mark	nur Import
Sega	Game Gun	80 Mark	dt. Knarre in Spielzeugblau, japanische Waffe schwarz
Konami	---	100 Mark	nur Import

DER NORMALE VIDEOSPIELER

Der normale Videospieler greift gerne, aber nicht ständig zum Joypad. Er bevorzugt Spiele mit deutscher Anleitung und offizielle PAL-Geräte. Bedienungsfreundlichkeit und praktischer Nutzen sind seine Hauptkriterien bei der Zubehörauswahl. Obskure Zusatzgeräte aus dem Spezial- und Import-Handel sind nicht sein Fall.

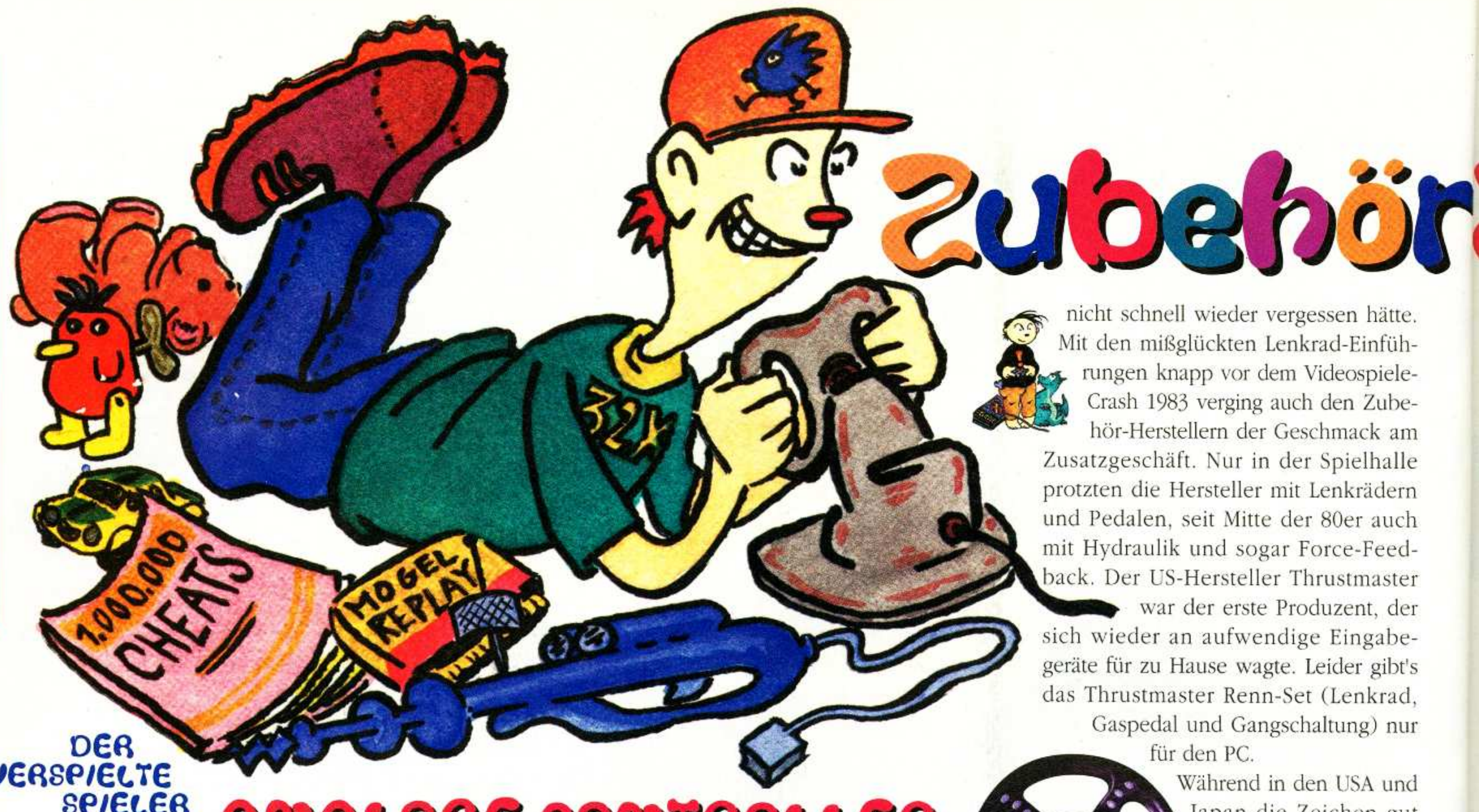






Zielkreuz-Action: Sonys "Horned Owl", "Virtua Cop" von Sega, Fox' "Die Hard Trilogy"





Zubehör

Der verspielte Spieler

Der verspielte Spieler ist experimentierfreudig, nimmt sein Hobby aber nicht allzu ernst. Trotzdem sind ihm schon einige Nachmittage vor der Konsole verloren gegangen. Cool gestylte Pads, neues Zubehör und Gimmicks, die Abwechslung versprechen, halten ihn bei Laune. Zuviel Geld möchte er aber für den ganzen Krimskrams nicht ausgeben.

Analoge Controller

Liegt in den analogen Controllern die Zukunft des Joysticks? Für bestimmte Spiele (3D-Action und Simulationen) sind Lenkräder und analoge Sticks praktischer und vermitteln ein besseres Spielgefühl. Während PC-Fans seit "Descent" plötzlich zum digitalen Joypad greifen, freunden sich Videospieler im Gegenzug mit dem Computer-typischen Flightstick an, rudern an einem analogen Lenkrad oder treten sogar stürmisch aufs Gaspedal. Das klassische Joypad werden die analogen Sticks wie das "Negcon" nicht ersetzen, mit bestimmten Spielen (und mit spendablen Geldbeuteln) verstehen sie sich jedoch prächtig.

Für Piloten: Mit einem analogen Flightstick (hier ein Import-Gerät für das 3DO) werdet Ihr zum Schrecken des Luftraums.

Flightsticks

Im PC-Bereich gibt's zumindest einen zuverlässigen (aber auch nahezu unbezahlbaren) Lieferanten, die US-Firma Thrustmaster mit ihrem Analog-Angebot zwischen 100 und 400 Mark. Die Pilotensticks des Herstellers sehen aus, als hättet Ihr sie gerade Tom Cruise aus seinem Cockpit geklaut. Sie weisen etliche frei programmierbare Feuerknöpfe auf. Ihre Zuverlässigkeit ist legendär (auch wenn Winnie schon zwei davon zerlegt hat), im amerikanischen PC-Luftraum fliegt so gut wie jeder Profi mit Thrustmaster-Sticks. Die Modelle für Saturn und 3DO sind nicht ganz so aufwendig und bombensicher verarbeitet, dafür aber auch etwas billiger, als z.B. Thrustmasters "F-16", der Euch über 150 Mark aus der Tasche leiert.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Sega	Mission Stick	130 Mark	Joyboard mit Analog-Stick
CH	Flightstick	120 Mark	nur Import

Für Überflieger: Segas "Mission Stick" ist der offizielle Analog-Controller für Flugsimulationen und 3D-Action-Spiele.

Lenkräder

Kein Konsolen-Rennfahrer, der sich nicht schon einmal Lenkrad, Gangschaltung oder Gaspedal gewünscht – und aus Mangel an funktionstüchtigen und bezahlbaren Joypad-Alternativen nicht schnell wieder vergessen hätte. Mit den mißglückten Lenkrad-Einführungen knapp vor dem Videospiele-Crash 1983 verging auch den Zubehör-Herstellern der Geschmack am Zusatzgeschäft. Nur in der Spielhalle protzten die Hersteller mit Lenkrädern und Pedalen, seit Mitte der 80er auch mit Hydraulik und sogar Force-Feedback. Der US-Hersteller Thrustmaster war der erste Produzent, der sich wieder an aufwendige Eingabegeräte für zu Hause wagte. Leider gibt's das Thrustmaster Renn-Set (Lenkrad, Gaspedal und Gangschaltung) nur für den PC.

Während in den USA und Japan die Zeichen gut stehen für ein Lenkrad & Co-Revival (hier kennen die Kids das Zubehör aus familienfreundlichen Spielhallen), wird sich das teure Equipment in Deutschland nur mühsam durchsetzen. Daran konnte auch der Schumacher-Boom nichts ändern.

Seit kurzem kümmert sich der Hamburger Händler Vidis um die Belange der Rennspiel-Konsolisten. Ihr in England gefertigtes "Steering Wheel" (für die Playstation) ist für 180 Mark offiziell in Deutschland erhältlich.

Für die Playstation empfehlen wir das Lenkrad-Pedale-Set von Gamester.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Import	Mad Catz	160 Mark	Import-Gerät, mit dem xxxxx identisch
Gamester	Steering Wheel	180 Mark	mit CE-Zertifikat, inklusive Pedale
Sega	Arcade Racer	120 Mark	offizielles Saturn-Lenkrad (ohne Pedale)





Das erste 32-Bit-Lenkrad: Mit dem "Arcade Racer" kam Sega der Konkurrenz zuvor. Pedale gibt´s für den Analog-Controller jedoch nicht.

Mäuse

Braucht der Videospieler eine Maus? Hängt ganz von der Software ab, die in den nächsten Jahren auf ihn zukommt: Text- und Menübasierte Spiele gehen damit leichter von der Hand. Dafür bedeutet die Maus für videospielende Couch-Potatoes fast zwangsläufig den Umzug zum Schreibtisch. Wie fast alle analogen Controller sind sie nicht mit jeder

Nur für wenige Spieletypen ideal: Die Maus (hier von Sega).

Zirkus

Spielumgebung kompatibel. Auch die Zukunft der Maus-geeigneten Spiele (Denk-, Strategie- und bestimmte Formen von Rollen- und Adventure-Spielen) ist nicht sicher: Text läßt sich am besten auf einem PC-Monitor lesen, erst mit digitalen Fernsehern ist auch für Videospieler der Textbildschirm gestochen scharf.

Spielen im Sextett: Mit Segas Multi-Player-Adapter erhält der Saturn fünf zusätzliche Joypad-Ports.

Tragbarer Speicher: Sonys "Memory Card" ist unerläßlich für Rollenspiele und Adventures, wird aber auch von nahezu allen Action-Titeln unterstützt.

Datels "8 Meg"-Cartridge enthält auch Software zum Speicher-Management.

Unter Strategiespielern gilt die Sony-Maus als das beste Eingabemedium.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Software
Sony	SCPH-1090	60 Mark	"A-Train", "X-Com" Lemmings 3D", "Horned Owl", "Discworld"
Sega	---	---	"Sim City 2000", "Lemmings 3D"

Sonstiges

Neben den aufgeführten gebräuchlichen Pads und Analog-Sticks tauchen seit letztem Jahr auch Controller auf, die auf den ersten Blick ungewöhnlich wirken, für bestimmte Spieletypen aber äußerst praktisch sind. Namcos analoges Negcon machte letztes Jahr den Anfang: Das optisch recht sonderbare Pad mit zwei gegeneinander drehbaren Hälften hat sich unter Playstation-Besitzern als Lenkrad-Ersatz vortrefflich bewährt. Hat man sich an das Negcon gewöhnt, steuern sich Rennspiele wie "Wipe Out" und Flugschlachten wie "Ace Combat" präziser als mit dem digitalen Pad.

Im Gegensatz zum Negcon ist Namcos zweiter Spezial-Controller in Deutschland nicht offiziell erhältlich: Das "Volume"-Paddle wurde in Japan mit der zweiten "Museum"-CD ausgeliefert und für die Automaten-Umsetzung "Cutie Q" empfohlen.

Nur für Nahkämpfer? Dieses 3DO-6-Button-Pad wird in Japan und Amerika von Capcom vermarktet und ist hier als Import erhältlich.

Multi-Player

Im Multi-Player-Ereignis liegt nach Ansicht vieler Spezialisten die Zukunft des Videospiels. Während PC-Fans sich mit Null-Modem-Kabel oder im lokalen Netzwerk zu Duellen und gemeinsamen Abenteuern verbinden, gibt´s für Videospieler seit jeher den Multi-Player-Adapter. Das praktische Zubehör kam durch "Bomberman" groß in Mode, wird in den Joypad-Port gesteckt und bietet – je nach Modell – –Anschlußmöglichkeiten für drei bis fünf weitere Spieler. Weniger für Mannschaftssportarten, denn für Action-Duelle Mann-gegen-Mann ist das Link-Kabel geeignet, das sowohl Sega als auch Sony für ihre 32-Bit-Konsolen anbieten. Mit dem Link verbindet Ihr zwei Grundgeräte, so daß jeder Spieler auf einen eigenen Monitor blickt.

Der Sega-Adapter bietet fünf zusätzliche Joypad-Ports.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Namco	Negcon"	100 Mark	ungewöhlicher, aber präziser Analog-Controller, für viele Rennspiele vortreffl. geeignet
Namco	Volume Controller	nicht einzeln erhältlich	kleines Paddle, nur als Import erhältlich

sogar zwei Ports mehr, so daß Ihr bei Segas "NHL Allstars Hockey" sogar zu zwölft aufs Eis gehen könnt! Nintendo wird sich den zusätzlichen Multi-Player-Adapter sparen, da die "Nintendo 64"-Konsole von vorneherein mit vier Controller-Ports ausgestattet ist.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Sega	---	75 Mark	fünf zusätzliche Joypad-Ports
Sony	Multi Tap	60 Mark	drei zusätzliche Ports

Linkkabel

Sowohl die Playstation als auch der Saturn verfügen über einen Port für einen Zwei-Spieler-Link. Mit dem Kabel vernetzt Ihr Eure Konsole mit einem zweiten Gerät und könnt so bei "Ridge Racer Revolution" oder "Wipe Out" gegen einen menschlichen Mitspieler antreten. Die versteckten Kosten bei der Anschaffung eines Link-Kabels sind jedoch nicht zu unterschätzen: Am unscheinbaren Kabel hängt eine zweite Playstation, ein zweiter Fernseher und eine zweite Kopie des Spiels – oder der Wille, Euer Equipment zu einem anderen Videospieler zu schleppen.

Auch Sega versprach ursprünglich ein Link-Kabel für den Saturn. Das Zubehör ist unseres Wissens jedoch selbst in Japan noch nicht erschienen. Laut Anleitung unterstützt zumindest Riverhills "Gebockers" (Test in der letzten MAN!AC) die Link-Verbindung. Statt Zugriff auf einen zweiten Monitor bereitzustellen, behelfen sich alle anderen Zwei-Spieler-Titel (z.B. "Sega Rally") mit dem klassischen Split-Screen.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Sony	Link-Kabel	50 Mark	u.a. für "Ridge Racer Revolution", "Assault Rigs", "Wipe Out"

Multi-Player Adapter

Sowohl Sega als auch Sony verkaufen einen eigenen Multi-Player-Adapter: Das "Multi Tap" für die Playstation enthält vier weitere Controller-Buchsen, der Adapter für Segas Saturn

Sonys Link-Kabel vernetzt zwei Playstations – jeder Spieler blickt auf einen eigenen Monitor.

Memory Cards

Die wichtigste Innovation im Videospiel-Bereich, gleichzeitig aber auch ein Schritt in die für viele Laien komplizierte Welt des PCs: Das tragbare Mini-RAM speichert kleine Datenpakete (Spielstände, Highscores und Statusberichte) kann beschrie-

Neben Kombi-Adaptern verkauft Datel auch ein 8-MBit-Cartridge für den Saturn

Zubehör Zirkus



ben, gelöscht und beliebig oft überschrieben werden. Engagierte Videospieler nützen ihre Memory-Cards bereits notgedrungen als Massenspeicher: Wer sich auf auf 32-Bit-Abenteuer spezialisiert hat, besitzt ein ganzes Regal der gut Streicholzschachtel-großen Cards. Auch im Videospielbereich ist akuter Speicherhunger ausgebrochen.

Platinenspezialist SNK hat sich durch eine Neo-Geo-Memory-Card um den praktischen Wechselspeicher verdient gemacht, Sony übernahmn die gute Idee für die Playstation und hat statt einem vorsorglich gleich zwei Card-Schächte angebracht. Nintendo will das noch überbieten und verspricht einen Cardschacht an jedem Nintendo-64-Joypad - so kann ein Spiel gleichzeitig auf die Daten von drei Mitspielern zurückgreifen.

Die Zusatzspeicher für 3DO und Saturn funktionieren ähnlich wie eine Memory-Card. In den Modul-Slot eingesteckt (Sega) oder über ein Verbindungskabel angeschlossen (3DO), rüsten die Kästchen das interne Save-RAM Eurer Spielkonsole auf: Beim Sega Saturn von 128 KBit auf 4 MBit (Sega), bzw.auf 8 MBit (Datel).

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Sony	Memory Card	50 Mark	1 MBit Save RAM
Sega	---	100 Mark	erw. das Save-RAM auf 8 MBit
Datel	8 Meg Back-Up Cartridge	110 Mark	erweitert das RAM auf 8 MBit

MPEG-Karten

Digital-Video-Erweiterungen ermöglichen Euch den Zugriff auf über 100 Video-CD-Titel. Die Software (zumeist von Philips bzw. Polygram) besprechen wir regelmäßig in unserem "Laser Cinema", Technik und Hardware wurden zuletzt in MAN!AC 4/94 ausführlich behandelt.

In Japan sind Bilderbücher und Player's Guides im Photo-CD-Format erhältlich.

In Japan werden MPEG-Karten bereits in Spielkonsolen integriert (HiSaturn von JVC), in Deutschland haben sie sich nicht durchgesetzt. Für den Spielesektor hat MPEG kaum Bedeutung: Lediglich auf dem PC erschienen vor Jahren "Dragon's Lair"-Umsetzungen, die die Hardware unterstützen und die Action in 16,7 Millionen Farben zeigen. Segas "Gun Griffon" präsentiert wiederum den Vorspann in MPEG-Qualität. Während für Saturn und 3DO MPEG-Erweiterungen erhältlich sind, möchte Sony auf den Digital-Video-Adapter verzichten und kann sich erst mit der nächsten Playstation eine MPEG-2-Unterstützung vorstellen.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Sega	Video-CD-Card	330 Mark	über 100 Filme erhältlich
Goldstar, Panasonic	Video-CD-Card	350 Mark	über 100 Filme erhältlich



Spielfilme auf der Spielkonsole: Mit MPEG- bzw. Digital-Video-Cartridges werden Saturn und 3DO zum Abspielgerät für über 100 Filme.

System-Soft- und Hardware für Segas Saturn: Auf CD sind Erweiterungen für den Photo-CD- und Electronic-Book-Betrieb-erhältlich, auf Modul die Digital-Video/MPEG-Hardware.

Der Konsolen-Profi

Der Profi weiß alles, kann alles und hat selbst Spiele, die erst 1998 erscheinen, schon "an einem Nachmittag" durchgezockt. Er läßt sich nichts vormachen und schon gar nichts sagen, prüft Zubehör, bevor er zugreift und spielt nur mit Pads, die jeden Dauertest mühelos überstehen. Eigentlich macht er sich nicht viel aus Zubehör-Schnickschnack. Doch an bestimmten Hilfsmitteln kommt auch er nicht vorbei.

Photo-CD Software

Kodaks "Photo-CD"-Format dient vor allem im professionellen Bereich zur Bild-Archivierung. Entgegen der Hoffung des Foto- und Filmmarktführers konnte es sich im privaten Bereich nicht durchsetzen und den bewährten Dia-Projektor ersetzen. Theoretisch könnt Ihr jedoch jeden normalen Film auf CD "entwickeln" lassen und mit einem speziellen Abspielgerät (oder eben einem Saturn) auf Eurem Fernseher anschauen. Seit Sega in Japan seine Photo-Software veröffentlichte, erscheinen dort auch digitale Bilderbücher und Player´s Guides zu Saturn-Spielen (z.B. "Virtua Fighter") in diesem Format und enthalten sogar Soundeffekte und Musik. In Europa sind diese CD-Exoten jedoch selten. Sprecht am besten Euren Import-Händler ein-

mal darauf an. Übrigens: Im Betriebssystem des 3DO ist die Photo-CD-Software standardmäßig integriert.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Sega	Photo CD Operating System	60 Mark	macht Euren Saturn zu Kodaks Photo-CD-Format kompatibel.



50Hz/60Hz Adapter

Wer die leidige Import-Grenze überschreiten will, der greift zum Adapter: Für Sonys Playstation soll es in nächster Zeit keine derartige Lösung geben, Saturn-Besitzer halten sich an das "Pro Action-Replay" von Datel. Das Zubehör wird in den Modulschacht gesteckt: Ihr startet über ein simples Menü Sonderfunktionen oder das Spiel, anschließend verdaut Euer Saturn Import-CDs von beliebiger Nationalität.

Alles in einem: Datels "Pro Action Replay" fungiert gleichzeitig als Schummelmodul, 50/60Hz-Adapter und 4-MBit-Memory.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Datel	Pro Universal	60 Mark	Adapter ohne Backup-Ram

RGB/Scart-Kabel

Um beste Bildqualität, brillante Farben und pixelscharfe Auflösung auf den Bildschirm zu holen, reichen die beigelegten Kabel selten aus. Sowohl für Segas Saturn als auch für die Playstation werden deshalb alternative RGB-Scart-Kabel angeboten. Prüft nach, ob Euer Fernseher den entsprechenden Eingang besitzt und holt Euch die RGB-Verbindung im Fachhandel.

RGB-Scart-Kabel (hier für die Playstation) liefern Euch optimale Bildqualität

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Sony	---	79 Mark	Scart
Fire	---	40 Mark	Scart

Umbauten

Wem das Gewurschtel mit Adaptern zu umständlich ist, der läßt sich seine Konsole bei einem Spezialisten seines Vertrauens umbauen. Der Fachhändler (z.B. Dynatex oder Umbau-Spezialist Klaus Wolf) setzt kleine Schalter in das Saturn-Gehäuse, mit denen Ihr zwischen japanischen, amerikanischen und europäischen Spielen umschaltet. Der Hz-Umbau einer Playstation ist unsichtbar: Der Händler GT tauscht einfach einen speziellen Chip aus, danach laufen Spiele jeder Nationalität auf Eurer Playstation. Außerdem bietet Euch GT auch einen Belüftungsumbau an: Da einige Playstations durch die Verwendung minderwertiger Schmierflüssigkeit nach wenigen Betriebsstunden überhitzen, lohnen sich die zusätzlichen Belüftungslöcher bei diesen Geräten. Andere Umbauten sind ebenfalls möglich: PC-Besitzer können ihrer Playstation z.B. eine Buchse für den Anschluß an einen VGA-Monitor legen lassen. Sprecht am besten mit Eurem Fachhändler, wenn Ihr diesbezügliche Wünsche habt. Euer Garantie-Schutz verfällt jedoch mit jedem dieser Eingriffe.

Anbieter	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
diverse		ab 70 Mark	i.d. Gehäuse werden Kippschalter eingesetzt, Garantieschutz verfällt
GT		180 Mark	Umbau ist äußerlich unsichtbar, Garantie verfällt

Verlängerungskabel

Die Kabel der Playstation-Joypads sind notorisch zu kurz. Wer beim Videospielen einen Sicherheitsabstand zu Monitor und Konsole wahren und sich gemütlich ins Sofa zurücklehnen möchte, kommt um die Anschaffung eines Verlängerungskabels nicht herum. Um die selbstinszenierte Marktlücke zu füllen, bietet Euch Sony ein zusätzliches 182cm-Kabel an, das zwischen Controller-Buchse und Joypad gesteckt wird. Sega-Fans, mit ausreichender Joypad-Verkablung gesegnet, können auf das Zubehör lächelnd verzichten.

Sicherheitsabstand zur Playstation: Dieses Kabel verlängert Euer Joypad-Kabel um knapp zwei Meter.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Sony	Extension Cable	---	verlängert Euer Joypad-Kabel um knapp zwei Meter



Mogel-Module, CDs & Memory-Cards

Ursprünglich als externes Speichermedium für Eure Konsole gedacht, entfremden pfiffige Hardware-Bastler wie Dataflash die Memory-Karten als Mogel-Zubehör. Das komfortable "Pro Action-Replay"-Modul für den Saturn enthält bereits eine Fülle an Cheats und kann über eine spezielle PC-Karte samt dazugehörigem Editor um eigene Codes erweitert werden. Weniger extravagant ist die Mogel-Karte für die Playstation: Das "Pro Action-Replay" für Sonys Konsole enthält lediglich vorgefertigte Codes, die Cheat-Findung im geheiligten Sony-Bios ist streng verboten. Eine ähnliche Funktion erfüllt die Mogel-CD fürs 3DO: Ihr legt die CD ein und bootet das Spiel mit bereits ausgetüftelten Mogel-Codes.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Datel	Pro Action Replay	120 Mark	Code-Sammlung für div. Spiele
Datel	Pro Action Replay	120 Mark	Cheats, Adapter u. Backup-Ram
3DO	Game Guru	80 Mark	Cheats für über 30 Spiele, komprimiert Spielstände

Das "Action Replay V1.5" für die Playstation hält über 200 Codes zu 54 Spielen für Euch bereit.

Der "Game Guru" für das 3DO hält Cheats zu über 30 Spielen bereit und komprimiert gleichzeitig Eure gesammelten Spielstände.

Adapter-Funktion, Code-Liste und 8 MBit Backup-Memory im Saturn-"Pro Action Replay".

Zubehör Zirkus

Mogel-PC-Karte

Mogel-Spezialist Datel hat das wohl ungewöhnlichste Zubehör unserer Rundschau im Programm: Wer die "ProComm Link"-Steckkarte in seinen PC bastelt, kann Codes nicht nur eingeben, sondern auch selbst herausfinden. Außerdem lassen sich Spielstände auf die PC-Festplatte speichern und dort sogar modifizieren. Mogel-Freaks, die einen PC bei sich herumstehen haben, sollten sich die Anschaffung der Steckkarte überlegen.



Computer-Profis mogeln mit dem PC: Datels "ProComm Link" ist die Schnittstelle zwischen Konsole und Festplatte.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Datel	ProComm Link	100 Mark	Codes herausfinden, Spielstände editieren: Mogelschnittstelle zum PC



Bombastische Optik für dicke Geldbeutel: Projektoren (hier von Sharp) heben Euch mit raumfüllenden Animationen aus dem Sessel.

Infrarot-Controller

Um Euch vom Kabelsalat zu entlasten, gibt's für Saturn, 3DO und Playstation Joypads, die mit Infrarot-Übertragung arbeiten. Ihr müßt lediglich darauf achten, die Controller in Richtung des Empfängers zu halten. Die unsichtbare Übertragung Eurer Steuerkommandos klappt auf mindestens zehn Meter einwandfrei, nur bei super-hektischen Action-Spielen merkt Ihr einen Sekundenbruchteil Verzögerung.

In bezug auf Handling und Ausstattung unterscheiden sich Infrarot-Pads nicht von ihren verkabelten Kollegen, sind aufgrund der Batterie-Zuladung jedoch etwas schwerer. Neben dem "Infra Red"-Set von Fire hat Sega Japan Ende März ein offizielles Infrarot-Pad ausgeliefert. Der japanische Preis beträgt 4800 Yen, umgerechnet also rund 70 Mark.

Kabellos glücklich: Infrarot-Joypads sind für viele Spielgenres gut geeignet.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Fire	Infra-Red	100 Mark	inkl. zwei Joypads
Super Ufo	Infra-Red	100 Mark	inkl. zwei Joypads
	diverse	110 Mark	2er Set
3DO	diverse	70 Mark	inkl. einem 6-Button-Pad

Projektoren



Wem selbst der mächtigste 16:9-Monitor zu mickrig ist, der räumt seine Bude leer und plaziert einen Projektor an strategisch günstiger Stelle. Hochwertige Projektoren (ab 2000 Mark von Sharp oder Sony) werfen ein scharfes Bild meterhoch an Eure Wohnzimmerwand. Speziell bei 3D-Spielen und in abgedunkelten Räumen ist der Effekt gewaltig:

Hersteller	Preis
Sony, Sharp u.a.	2.000 bis 25.000 DM

Scart-Umschalter

Konsolen- und Videofreaks, die mehr als zwei Geräte an ihrem Fernseher betreiben wollen, sollten sich einen Scart-Umschalter anschaffen. In den kleinen Kasten können fünf oder mehr Spielkonsolen, Laserdisc-Player oder Videorekoder via Scart-Kabel angeschlossen werden. Mit einem Drehregler schaltet Ihr zwischen den Geräten durch. Das lästige Umstöpseln entfällt, die Scart-Buchse Eures Fernsehers und die Stecker Eurer Geräte werden geschont.

Hersteller	Preis	Bemerkung
Wolf-Soft	120 bis 210 Mark	3fach- bis 7fach-Umschalter

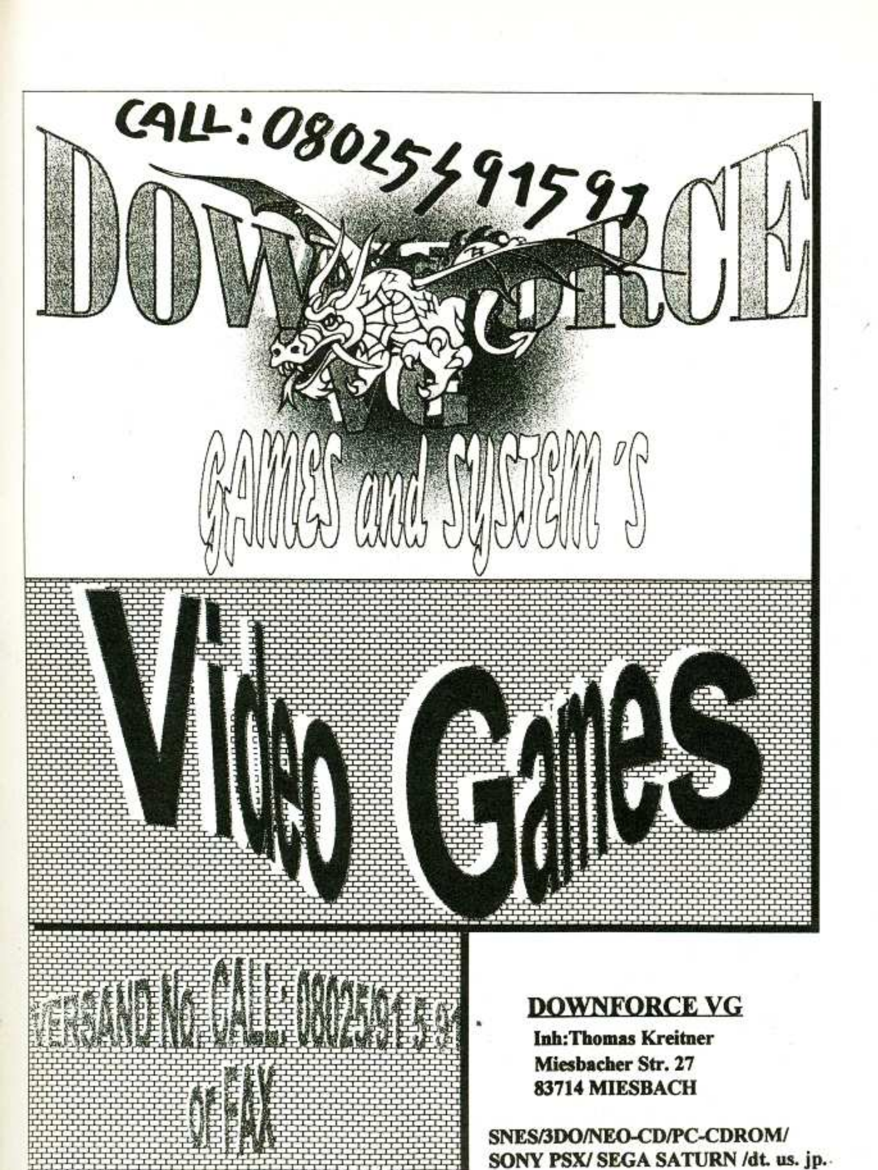
Dolby Surround

Dolby-Surround-Decoder werden mittlerweile in alle möglichen Hifi- und Video-Geräte eingebaut (z.B. in Fernseher und Sat-Empfangsanlagen). Ein hochwertiger Verstärker/Decoder schlägt mit 500 bis 5.000 Mark zu Buche – ohne Boxen.

Hersteller	Preis
Sony, Pioneer, Yamaha u.a.	von 500 bis 5.000 Mark ohne Boxen

GPS Navigation-System

Fortschrittliche Japaner nehmen Ihren Saturn sogar mit ins Auto. Nicht etwa um an jeder roten Ampel eine Runde "Sega Rally" einzulegen, sondern um zielsicher durch den Verkehrs-Dschungel zu navigieren. "Car Navigiation System" sind intelligente Straßenkarten,





Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Artikel	Preis
Sony Playstation dt.	499,--
Pad	59,90
Padverlängerung	24,90
Negcon dt.	89,90
Memorycard	49,90
Mouse	59,90
Link-Kabel	49,90
RGB-Kabel	49,90
Action Replay dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	159,90
Alien Triologie e.PAL	89,90
Total NBA 96 dt.	99,90
NBA Live 96 dt.	99,90
Cyberia dt.	89,90
Decent dt.	89,90
Alone in the Dark dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90
Magic Carpet dt.	99,90
Die Hard Trio. dt.	vorb.
Need for Speed dt.	99,90
Street Fighter Alpha	99,90
Resident Evil PAL	99,90
Krazy Ivan dt.	89,90
Panzer General dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90
Discworld kompl. dt.	89,90
Lone Soldier e.PAL	99,90
Po`ed dt.	99,90
Loaded dt.	99,90
Mickey W. Adv. dt.	89,90
Gex dt.	99,90
D kompl. dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Primal Rage dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Power Sp. Soccer dt.	99,90
NHL Face Off dt.	99,90
Shell Shock dt.	89,90
True Pinball dt.	99,90
Worms dt.	99,90
Twisted Metall dt.	89,90
Assault Rigs dt.	89,90
Namco Museum 1 dt.	89,90
Myst dt.	89,90
W. Commander 3 dt.	99,90
Tohshinden 2 dt.	99,90
Tekken dt.	109,90
NFL Gameday dt.	99,90
X-COM dt.	89,90
Beyond the Beyond dt.	99,90
Chr. of the Sword dt.	99,90
Goal Storm dt.	79,90
FIFA 96 dt.	89,90
Warhammer dt.	vorb.

NEU NEU NEU NEU NEU

Über 90 Seiten geballte Infos



Sofort lieferbar, monatlich neu

Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive **DEMO - CD** (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis von

24.90 DM

zzgl. Versandk. 9,- DM

Unter anderem sind für die Playstation u. Saturn folgende Magazine erhältlich: Playstation Plus, PSX Pro, Saturn Magazine, Game Fan, EGM, EGM 2 .(Alle engl.) Weitere Infos telefonisch bitte erfragen..

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!
http://members.aol.com/gamestores/index.htm

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.Versandkosten 10,90 DM

SNES

Artikel	Preis
Action Replay 3 dt.	89,90
Asterix u. Obelix dt.	129,90
Batman Forever dt.	79,90
Breath of Fire us.	139,90
Breath of Fire 2 us.	139,90
7th Saga 2 us.	vorb.
Chrono Trigger us.	139,90
Crazy Chase dt.	99,90
Donkey Kong 2 dt.	139,90
Demolition Man dt.	119,90
Earthbound us.	99,90
Castlevenia 2 dt.	139,90
Final Fantasy 3 us.	149,90
Fifa Soccer dt.	119,90
Secret of Ever. dt.	109,90
Illusion of Time dt.	109,90
Jungle Strike dt.	99,90
Theme Park dt.	119,90
Civilization us.	139,90
Lufia 2 us.	vorb.
Yoshi Island dt.	109,90
Bomberman 3 dt.	119,90
NBA Life 96 dt.	119,90
NHL 96 dt.	119,90

SATURN

Artikel	Preis
Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Ralley dt.	99,90
V. Cop + Gun dt.	159,90
V. Fighter 2 dt.	99,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Hang On GP. dt	99,90
Wing Arms dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Cyberia dt.	89,90
Decent dt.	89,90
Worms dt.	99,90
Fifa Soccer 96 dt.	89,90
Parodius Del. dt.	89,90
Street Fighter Alpha	99,90
True Pinball dt.	99,90
J. Bazooka dt.	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragroon 2	vorb.
Theme Park dt.	89,90
Layer Section dt.	99,90
Dark Stalkers	vorb.
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Shinobi X dt.	99,90

0201 / 777235

Zubehör Zirkus

die die Position Eures Autos metergenau auf digitalen Plänen darstellen. Die Ortung durch Militär-Satelliten liegt jedem Global Positioning System (GPS) zugrunde. Im Falle der Saturn-Erweiterung von Hitachi wird Eure Position auf einem kleinen Monitor dargestellt, der in den rückwärtigen Schacht des Hi-Saturn gestöpselt wird.

Zum Lieferumfang des Geräts gehört außerdem ein Adapter für den Zigarettenanzünder, die digitalen Stadt- und Landkarten von Navisoft müssen japanische Autofahrer zusätzlich erwerben.

Hersteller	Bezeichnung	Preis	Bemerkung
Hitachi	GPS Navigation System	700 Mark	nur in Japan erhältlich, Stadt- und Landkarten auf CD



Sicher auf Japans Straßen: Hitachi nutzt die Rechen-Power des Saturn für ein satellitengestütztes GPS-Navigationssystem.



Technische Totgeburt oder ernsthafter Monitor-Ersatz: Das Playstation-HMD von Virtual I/O existiert momentan nur als Prototyp.

HEAD MOUNTED DISPLAYS

Obwohl seit den 80er Jahren nicht mehr aus der Virtual-Reality-Industrie wegzudenken, haben 3D-Brillen den Durchbruch im Spiele-Business nicht geschafft. Head Mounted Displays (HMDs) liefern Euch ein echtes stereoskopisches Bild. Teure Modelle enthalten neben einem oder zwei Displays einen Sensor, der jede Eurer Kopfbewegungen bemerkt und die 3D-Optik darauf abstimmt. Tolle Sache, doch wo ist der Haken?

HMDs sind unhandlich, schwer und teuer. Auch gesundheitliche Bedenken der Öffentlichkeit verhindern den Erfolg der HMDs auf dem Massenmarkt: Zum einen verursachen längere 3D-Sitzungen bei sensiblen Menschen Gleichgewichts- und Wahrnehmungsstörungen, zum anderen befürchten viele Eltern, daß sich ihre Sprößlinge (unter der 3D-Brille vollständig von der Außenwelt abgeschnitten) verletzen. So haben Sega, Atari und der US-Spielzeuggigant Hasbro ihre HMD-Pläne begraben, lediglich für die Playstation stehen die Zeichen für eine 3D-Brille noch gut. Wie in der letzten MAN!AC berichtet, arbeitet der US-Hersteller Virtual I/O an einer Brille, die mit zwei Displays arbeitet, aus Sicherheitsgründen aber auch einen kleinen Ausschnitt von der realen Umgebung sichtbar läßt.

MODEMS

In den nächsten Jahren wird sich das Modem zum wichtigsten Konsolen-Zubehör entwickeln. Mit einem speziellen Modulator/Demodulator und Browser-Software surft Ihr durchs Internet oder die grafische Variante WWW. Sega hat ein Modem für den Saturn angekündigt, Sony möchte erst mit dem Playstation-Nachfolger über ein solches Zubehör nachdenken. Für Philips CDi und Apples Pippin-Konsole sind Modems bereits ausgeliefert. Eine zusätzliche Tastatur erleichtert Eure Internet-Reisen, alternativ werden Konsolen-Surfer mit einem Soft-Keyboard arbeiten.



Der Computer- und Videospiele



Praktisch: Welches Spiel kommt heute in den Handel? Surft zu "out now" und Ihr wißt, was in Deutschland abgeht.

Blitzschnell: Direkter Internetzugang durch Eunet garantiert maximale Übertragungsraten - Spieleinfos mit Warp 12!





Kostenlos: Unkomplizierter Zugriff auf PC- & Videospielinfos in 2000 Dateien!

Unsere Testphase ist erfolgreich beendet (das deutsche Internet-Verzeichnis "web.de" empfiehlt uns als "Cool Spot", die Fachzeitschrift Chip als eine der 100 besten Web-Sites), jetzt gehen wir mit eigenem Server in die Vollen: M@N!AC online verspricht Euch News, Tests und kritische Reportagen aus der Welt der Computer- und Videospiele. Besucht internationale Messen und Konferenzen, noch bevor TV & Fachpresse das Thema behandeln, betrachtet Bilder geheimer CD-Spiele und lest Interviews mit internationalen Programmierern und Produzenten. Wer auf der Suche ist nach Tests zu älteren Spielen, Tips oder Einkaufsführer, der surft ins M@N!AC-Archiv, wo hunderte Seiten auf neugierige Spieler warten. M@N!AC online ist unkompliziert in der Bedienung und vollkommen kostenlos. Einfach einloggen und lossurfen – damit Ihr früher Bescheid wißt als der Rest der spielenden Welt.

Cool Spot
http://web.de



Kompetent: Hardware-Vorstellungen und -Tests, technischer Glossar und Hintergrundinformationen.



Aktuell: Brisante Nachrichten und exklusive News aus der Welt der Computer- und Videospiele, aus Technik, Medien & Unterhaltung.

-Dienst im Internet



Brisant: Messe- und Konferenzberichte aus Europa, den USA und Japan.

.de/maniac



Komplett: Unser Archiv wächst wöchentlich und enthält bereits Tests und Tips zu Hunderten von Spielen für PCs und alle Konsolen.

Regelmässig: Updates erscheinen je nach Rubrik täglich, wöchentlich und zweiwöchentlich.





Hautnah: Interviews mit Programmierern und Spieleproduzenten



"Nicht gescannt, sondern per Hand pixelfein gestaltet". Andreas Bohn

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Um Euch vor explodierenden Kosten zu bewahren, wiederholen wir eine wichtige Meldung. Bitte schickt uns keine frankierten Rückumschläge und keine Briefmarken, damit wir Eure Fragen schriftlich beantworten. Bis die Post bei uns eintrudelt, ist die nächste MAN!AC schon im Druck – in der Regel beantwortet eine neue MAN!AC 90 Prozent aller drängenden Leser-Probleme. Es ist uns jedoch nicht möglich, mit Tausenden von Lesern in persönlichen Briefkontakt zu treten, Tips oder Module zu tauschen.

Objektiv?

Seit drei Ausgaben bin ich Euer Stammleser und habe somit langsam begriffen, worum es Euch geht. Mir scheint, Ihr versucht krampfhaft, ein Spiel möglichst kritisch zu bewerten, um auf dem Markt als objektivstes Magazin dazustehen.
Ihr müßt dabei auch an diejenigen denken, die sich keine fünf Spiele pro Monat leisten können und sich deshalb nur Spiele kaufen, die über 80 Prozent erhalten. Nun erscheint ein tolles Spiel wie "Vampire" für die Playstation und erhält von Euch schlappe 79 Prozent. Wahrscheinlich hat man mit dem Capcom-Prügler eine Menge Spaß, aber weil Euch die Bitmap-Beat'em-Ups langsam auf den Keks gehen, wird der Titel halt herabgesetzt. An Spieler, die noch keinen 2D-Prügler besitzen, denkt Ihr dabei nicht. Diese Test-Routine kann Euch schnell Leser kosten. Denkt einmal darüber nach...
Ansonsten kann ich Euch nur gratulieren: MAN!AC ist das einzige Videospielmagazin, das sowohl im Sprachstil als auch im Layout den Kinderschuhen entwachsen ist. Sebastian Schreiber (J.Schreiber@T-Online.de)

Gerade an diejenigen Leser, die sich keine fünf Spiele pro Monat leisten können, denken wir bei unserer Spielspaß-Wertung. Da wir aber für Anfänger, routinierte Spieler und Konsolen-Profis nicht verschiedene Wertungen einführen können, orientieren wir uns grundsätzlich an ähnlichen Produkten und vergleichen z.B. einen 2D-Prügler mit allen anderen Spielen dieses Genres. Eine Wertung von 79% gilt bei MAN!AC nicht als "schlapp", sondern als sehr gut und bedeutet, daß "Vampire" zur Spitze der 2D-Prügler gehört, aber nicht das absolute Maximum darstellt. Die kritische Wertung ist für MAN!AC keine Profilierungselement "auf dem Markt", sondern dient zu Information und Schutz des Spielers.

Sega Rules

Nintendo hat den 64-Bit-Start erneut verschoben, vor Weihnachten rechne ich nicht mehr mit der Konsole. Deswegen besitze ich einen Sega Saturn und bin vollends zufrieden: Betrachte ich Nintendos Ankündigungen für meine Lieblingsgenres (Renn- und Prügelspiele), habe ich mich gegen Nintendo und für die richtige Konsole entschieden. Schließlich spiele ich schon jetzt "Daytona", "Sega Rally" und "Wipeout", "X-Men", "Toshinden", "VF Remix" und "VF 2", "Street Fighter Alpha" und "Vampire Hunter" und kann auf "Cruis'n USA", "Wave Race" und "Mario Kart 64" verzichten.
Markus Schnittka, Kulmbach

Die Verschiebung der Nintendo-64-Veröffentlichung auf den 23. Juni (Japan) hat viele Leser verunsichert. Laut Nintendo soll das Gerät aber auch in Deutschland noch dieses Jahr erscheinen.

Spätes Lob

Alle Achtung: Das Cover Eurer "Collector's Edition" schlug sogar den "Hulk" von der 7/94 und ist somit der bisher beste MAN!AC-Titel. Ein dickes Lob an Eure Art-Directorin Andrea Danzer! Auch Euer "CD Player"-Sonderheft war einzigartig, insbesondere die Hardware-Vergleiche von Michael Kim. Beim Bewertungsschema hättet Ihr aber das der MAN!AC beibehalten sollen. Mit dem Punktesystem konnte ich mich nicht anfreunden.
So hoffe ich auf weitere Projekte wie z.B. ein Saturn- oder ein Playstation-only-Heft möglichst mit Demo-CD. Roberts RPG-Fibel war Klasse, interessant auch das Online-Special in der April-Ausgabe. Apropos Special: Woher bezog Winnie die Infos für das perfekt recherchierte "Die Vergangenheit des Videospiels"-Feature in Ausgabe 3/94? Gibt's empfehlenswerte Lektüre zu diesem Thema?
Enttäuschend fand ich den 8-Bit-Replay im März. Nur eine Seite? Ich hätte wenigstens drei Seiten mit den Fotos aller existierenden PC-Engine-Varianten inkl. Technikübersicht erwartet. Überhaupt ist mir Euer Replay zu kurz. Ihr solltet den Umfang der Bedeutung der Hardware anpassen.
Zum Schluß noch ein Lob an Olli: Seine "Second Hand Zone" ist tausendmal besser als der unübersichtliche Kleinanzeigenmist der Konkurrenz. Chris Noll, Jüchen

Empfehlenswerte Lektüre zum Thema "Geschichte des Videospiels"? Abgesehen von drei MAN!AC-Jahrgängen fällt uns da nur Chris Crawfords "Art of Computer Games Design" (Anfang der 80er Jahre in Kleinstauflage gedruckt und vergriffen), diverse Japan-only-Schmöker, der Videospiel-Führer von Digital Press (handkopiert und -gebunden), sowie "Phoenix – The Rise & Fall of Home Video Games" ein. Letzteres erschien vor wenigen Monaten in den USA, ist uns MAN!ACs aber leider noch nicht in die Hände gefallen. Hat's jemand gelesen?

Teppichtiefflieger

Irgendetwas muß ich wohl an der Rübe haben! Während alle Medien von "Magic Carpet" schwärmen, bekomme ich von diesem Spiel Kopfweh. Vertrackte Steuerung, ungenaue Kollisionsabfrage, Zauberspruchanwahl ohne Pausierung der Action...
Schon im Level 8 finde ich trotz 20maligem Durchspielen nur 66% der Zaubersprüche und ab Level 9 (51 weitere sollen folgen) ist der Ofen ganz aus. Von allen Seiten schwirren die Bestien heran und erledigen mich in Sekundenschnelle. Eure Altersempfehlung "ab 6" kann ich da nur sarkastisch belächeln.
Da ich garantiert kein Anfänger bin und schon etliche Strategiespiele erfolgreich gemeistert habe, rate ich: Hände weg von dieser völlig verkorksten Scheibe, es gibt Besseres – wenn auch leider nur indiziert. Herbert Nowak, Wien

Daß schnelle 3D-Spiele bei sensiblen Zeitgenossen Schwindelanfälle und Kopfschmerzen verursachen, davon haben wir schon gehört. Trotzdem können wir Deine vernichtende "Magic Carpet"-Kritik nicht nachvollziehen. Vielleicht ist der fliegende Teppich als Strategiespiel nicht ganz perfekt – als Action-Knüller mit Taktik- und Rollenspieleinschlag muß er aber keinen Konkurrenten fürchten.

Kulleraugen!

Gibt es denn in dieser von japanischen Schlitz- und Glubschaugen beherrschten Konsolenwelt auch noch ernsthafte Rollenspiele – sowohl in Hinsicht auf die Story als auch grafisch? Zelda, Link, Landstalker & Co tummeln sich im Konsolensektor, doch

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

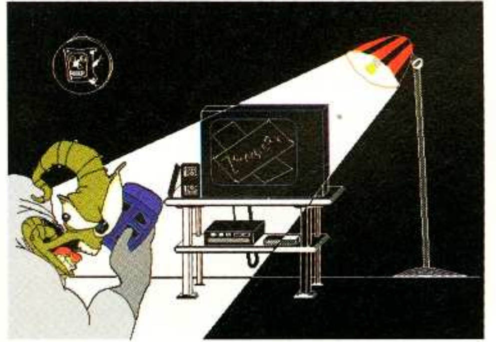
Zwar wird **Virtua Fighter 3** für den Saturn umgesetzt (auch wenn Sega Deutschland noch verneint), doch eine 1:1-Version ist unmöglich. In der Spielhalle nützt VF3 neue Automatentechnik, die alle bisherigen Platinen technisch in den Schatten stellt.

Ähnliches gilt für **Rave Racer**: Eine Playstation-Version ist nicht unwahrscheinlich, kann jedoch das Automatenvorbild technisch nicht 1:1 erreichen.

Square wird zukünftige Rollenspiele zwar für Playstation und PC, nicht aber für den Saturn entwickeln.

Eine Playstation-Umsetzung des brillanten PC-Strategiespiels **Warcraft 2** ist momentan nicht geplant.

Auch die neuen Sega-Spielautomaten **Fighting Vipers**, **Manxx TT** und **Virtua On** werden im Lauf des Jahres für den Saturn erscheinen. Technisch dürften die Umsetzungen ähnlich gut sein wie die "Sega Rally"- und "Virtua Fighter 2"-Adaptionen. Wir rechnen ab September mit den Spielen.



Andreas Bohn

Manga-Visagen wirken auf meine Sinneszellen fast tödlich. Diese aufgeblähten Wasserleichen verfolgen mich und verdrängen die ernsthaften Rollenspielhelden. Gibt es denn auf Konsolen wie der Playstation keine Spiele mehr wie "Eye of the Beholder", "Ambermoon" oder "DSA", Titel, mit denen sich auch jemand mit einem IQ über 80 anfreunden kann? Helft mir durch den Dschungel der Pseudohelden!

Ich habe noch ein zweites Anliegen: In MAN!AC 4/96 verlangte Euer Leser Matthias Rübekeil eine Seite mit Brettrollenspielen und Trading Cards. Dem kann ich nur zustimmen. Diese Seite würde Eurer Zeitschrift den letzten Schliff geben. Abschleifen könntet Ihr bei den Mangazeichnungen.

Marc Jost

Hartes Urteil: Das Kunstempfinden einer asiatischen Kultur darfst Du nicht mit Kinderhelden verwechseln! Titel wie "Final Fantasy" entsprechen vielleicht nicht unserem Schönheitsideal, bieten aber gegenüber stupiden PC-Metzeleien eine romangerechte Fantasy-Story. Eine westliche Alternative ist die "Wizardry"-Reihe, die für alle 32-Bit-Systeme erscheinen soll.



Markus Schnittka

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb, freier Mitarbeiter), Tobias Hartlehnert (th), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter), Andreas Knauf (ak)
Autoren: Heinrich Lenhardt (hl), Teut Weidemann (tw), Michael Kim (kim)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-47
eMail: ManiacTobi@aol.com / **M@N!AC online:** www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Christian Blendl, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Tobias Hartlehnert, Andreas Knauf
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Fotos: Joe Schloz
Illustrationen: Gunter Hansen (Zubehör), Roger Horvath
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
(nur gewerbliche Anzeigen, **keine Kleinanzeigen**) Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196, Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Lithographie: Typework GmbH, Bgm.-Wegele-Straße 6, 86167 Augsburg
Druck: ADV Augsburger Druckhaus GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

LASER CINEMA

LASERDISC
BRAVEHEART

Als direkter Nachfahre des schottischen Volkshelden William Wallace schrieb Randall Wallace mit seinem Roman "Braveheart" ein Stück zur eigenen Familiengeschichte. "Mad Max" Mel Gibson liefert mit dem mittelalterlichen Heldenepos sein eindrucksvolles Regie-Debüt und schlüpft außerdem in die Rolle des Hauptcharakters: Mitte des 12. Jahrhunderts werden die Schotten von englischen Kolonialherren unterdrückt, Bemühungen um eine friedliche Einigung scheitern an den Intrigen des hinterhältigen Monarchen Longshanks. Als sein Vater in einer Schlacht fällt, verschlägt es William Wallace an den Hof seines Onkels, der den verwahrlosten Neffen in Kriegskunst und Sprachen unterweist. Jahre später – der junge Wallace ist mittlerweile in seinen Geburtsort zurückgekehrt – wird seine Frau von einem britischen Lord hingerichtet: Der verzweifelte William zettelt eine Rebellion an und bringt den englischen König mit einer wütenden Schottenarmee ins Schwitzen.

Als bislang beste Verfilmung des schottischen Freiheitskampfes glänzt Gibsons Meisterwerk mit traumhaften Landschaftsaufnahmen und opulenter Ausstattung: Selten wurde das englische Mittelalter authentischer und gefühlvoller in Szene gesetzt. Die Charaktere werden sensibel und detailliert präsentiert, die Schlachten sind trotz massivem Statistenaufgebot übersichtlich und dramatisch. Mit brachialen Surround-Effekten und brillantem Bild ist "Braveheart" für jeden Sammler ein Pflichtkauf.



Braveheart, NTSC, vier Seiten CLV, Widescreen (2,35 zu 1), 177 Minuten, Dolby Surround, AC-3, 60 US-Dollar. Erhältlich bei Line Edition (Tel.: 07033/80237)

LASERDISC
X-FILES 1-3

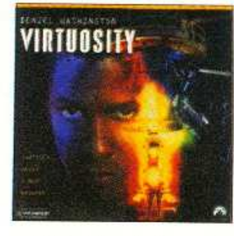


Die wohl beste TV-Serie der Gegenwart wird digital recycelt: Jede Laserdisc enthält zwei Folgen der brillant inszenierten X-Akten – inklusiv Grußwort des „X-Files"-Erfinders Chris Carter. Wer nach Genuß des VHS-Videos „Akte X: Die ungeöffnete Akte" (drei phänomenale Folgen am Stück) auf den Geschmack gekommen ist, läßt den Beginn der Kult-Reihe Revue passieren. Die Episoden sind dabei nicht der Reihe nach auf Laserdisc verewigt: Nach welcher Logik die einzelnen Discs zusammengestellt wurden, ist nicht zu erkennen. Gestartet wird mit dem Piloten, Folge 1x10 („Eve") beendet die dritte Disc. Bild- und Tonqualität sind ordentlich, auf Surround-Sound müssen wir bei der ersten Staffel verzichten. Fans der paranormalen Mulder & Scully-Abenteuer stört dies wenig, Hochspannung ist in jeder Folge garantiert.



X-Files (2 Folgen pro Disc), NTSC, 1 CLV-Laserdisc, Stereo, ca. 90 Minuten, ca. 30 US Dollar.

LASERDISC
VIRTUOSITY



Im Kino ging der Cyberspace-Thriller frühzeitig vom Netz – zu Unrecht. Die spannende VR-Action vom "Lawnmower Man"-Regisseur hält einige visuelle und akustische Leckerbissen bereit, hat mit Denzel Washington einen überzeugenden Hauptakteur und bietet eine relativ solide Story. Die fiese VR-Identität "Sid 6.7" wird zum Leben erweckt und treibt in Echtzeit seine tödlichen Späße, ein ehemaliger Cop muß ihn stoppen.

Virtuosity, NTSC, eine Laserdisc CLV, 105 Minuten, Dolby Surround, AC-3, Widescreen (1,85 zu 1), ca. 40 US-Dollar

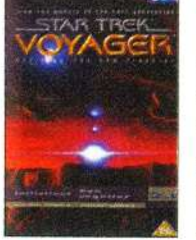
VIDEO-CD
BODY BAGS



Kult-Regisseur John Carpenter führt Euch als auferstandene Leiche durch ein Sammelsurium gruseliger Kurzgeschichten, die er in Co-Regie mit Horror-Meister Tobe Hooper schuf. Statt verdrehten Psycho-Schockern erwarten Euch jedoch billig realisierte Massenmörder-Gähner, die im Gegensatz zur Video-Fassung auch noch auf das jugendliche Puplikum zugeschnitten wurden und einige pixlige MPEG-Störungen aufweisen.

Body Bags, PAL, zwei Video-CDs, Stereo, 85 Minuten, Vollbild, ab 16 Jahren, ca. 50 DM.

VHS-VIDEO
STAR TREK VOYAGER



Bevor das neue "Star Trek"-Raumschiff im TV-Spätsommer zu fernen Galaxien abhebt, beschert uns England empfehlenswerte Kaufvideos mit je zwei US-Folgen. Die Episoden sind zeitlich korrekt eingespielt – das letzte Video ("2.3") entspricht Mitte der zweiten US-Staffel. "Voyager" wandelt thematisch auf den Spuren des ehrwürdigen Enterprise-Originals, ist spannend, überraschend und ideenreich

Star Trek Voyager, PAL (englisch), je eine VHS-Videokassette mit zwei Folgen, Dolby Surround, ja ca. 90 Minuten, Vollbild, je 30 bis 40 Mark (u.a. bei WOM)

Reisende im Datenstrom



Web-Ästhetik: Fashion-, Model- und Mode-Seiten

Ein Großteil der kreativen Energie der westlichen Welt fließt in die Erschaffung neuer Formen der weiblichen Textilbekleidung, kurz Mode oder "Fashion" genannt. Die gewaltige Modeindustrie beschäftigt Arbeitskräfte vom Baumwollpflücker bis zum Berichterstatter internationaler Frauenmagazine und entwickelte eine eigene, ganz spezielle Ästhetik. Während am Anfang des 20. Jahrhunderts noch nüchtern die sachlichen Vorteile einer standesgemäßen Bekleidung hervorgehoben wurden, entwickelte sich später das Ideal der zweckfreien Schönheit. Eine makellose Erscheinung mußte durch nonchalante Mühelosigkeit glänzen. Entsprechend veränderte sich das Bild der Mode in der Öffentlichkeit. Statt Kleidung wurden Lebensstile propagiert, vertreten durch Frauen, denen man dieses "Savoir vivre" anhand einer bloßen Großaufnahme des linken Auge abnahm.

In keiner anderen Branche wird der Kreative derart zelebriert, wie in der Mode. Die Designer unterstreichen den Personenkult, indem sie ihre Namen in pompösen Lettern über komplette Anzeigen-Doppelseiten ziehen. Derart prominent genießen die Großen der Branche eine unglaubliche kreative Freiheit. Modeschöpfer wie Versace, Armani und Paco Rabanne können sich sicher sein, daß ihr weibliches Publikum selbst unsäglichen Einfällen mit erotisiertem Kreischen huldigt.

Neben den großen Modeschauen sind es Fach- und Frauenzeitschriften, die dem aktuellen Kult Genüge tun und mit ihrem Layout den ästhetischen Ausdruck der Branche aufgreifen und ins Volk tragen. Manierierte Modefotos werden in ein offenes Layout eingebunden und von Texten begleitet, die die Einfälle der Designer in blumigen Worten oder sogar Kurzgeschichten beschreiben. Seriöse Kritik an der Mode gibt es kaum, denn das einzige Beurteilungsmaß ist der Geschmack, und objektive Kri- ... "gut ... der ... k-tisch beim Laufen" greifen nicht. Das wichtigste Abgrenzungskriterium der Modepublikation ist daher das äußere Erscheinungsbild. Große Anstrengungen gehen in das Layout und die Gestaltung ein. Für einen Magazin-Art-Director ist die Frauen- und Modezeitung die größte Herausforderung.

Mit dem gleichen Anspruch drängt die Modebranche, Designer und Agenturen, Fotografen und Fachzeitschriften ins World Wide Web. Gemeinsam ist den Fashion-Pages ihr besonderes Erscheinungsbild, das sich angenehm von den vielen anderen nüchternen oder übertechnisierten Web-Seiten abhebt. Im "Fashion Net" (www.fashion.net) finden sich Links zu zahlreichen Magazinen, Firmen, Designern und Agenturen. Ein hervorragendes Webzine ist "Lumiere" (www.lumiere.com), das seit zwei Jahren Anregungen für die html-Gemeinde durch wechselnde, aber immer souveräne und coole Optik bietet. Dafür lassen die Texte meist kein Licht aufgehen.

Seriöse Berichterstattung finden Mode-Kenner im Style-Bereich des CNN-Servers (www.cnn.com/ STYLE). Das Papermag-Webzine (www. papermag.com) füllt durch seinen grellen Neon-Look und die kuriose Auffassung von urbanem Lifestyle ("Fashion Schmashion") auf. Java-kompatible Fashion-Fans fühlen sich beim bunt animierten Hypermode-Server wohl (www. hypermode. com).



Enttäuschend dagegen die deutsche Version von Elle (www.elle.de). Biedere Hausfrauenoptik und dünner Content. Angehende Models informieren sich beim Supermodel-Server (www.supermodel. com) oder bewerben sich bei Boss- oder LA-Models (www. bossmodels.com, www.lamodels.com). *mk*

Das Fashion-Net (links die übersichtliche Startseite) ist der Anlaufpunkt für Mode-Insider im Internet. Von dort surft Ihr zu den Sites der wichtigsten Modeschöpfer oder in die durchgestylte "Lumiere"-Domain, dem grafisch besten Online-Mode-Magazin.



Seriöse Berichterstattung für eine turbulente Branche: Unter "Style" berichtet die Nachrichtenagentur CNN über das internationale Modegeschehen.



Hausfrauenkost: Weder optisch noch inhaltlich kann die deutsche "Elle" mit ausländischen Fashion-Pages konkurrieren.

ANIME-SERIE

MAD BULL 34, TEIL 2

Nachschub für Action- und Klamauk-Fans: Das rabiate Cop-Duo Sleepy und Diazaburo muß nicht nur korrupte Beamte in den eigenen Reihen ausspähen, sondern auch die Straßen von New York von einem mächtigen Drogendealer befreien. Der an den Rollstuhl gefesselte Betäubungsmittel-Bösewicht will sich mit Bombenanschlägen und bezahlten Killern an seinem ehemaligen Widersacher Mad Bull rächen. Um die umfangreiche Baller-Action etwas aufzulockern, ziehen Sleepy und Diazaburo eine vollbusige Kollegin hinzu. Die zweite Episode der vierteiligen "Mad Bull 34"-Serie führt die kompromißlose Sex & Crime-Schiene des Vorgängers fort und beschert Euch weitere 47 Minuten blutiger Schießereien, abgedrehte Slapstick-Dialoge und schamloser Blößen. Wer darauf steht, wird bestens bedient! *oe*

ANIME

THE COCKPIT

Wer hinter dem historischen Anime "The Cockpit" eine ballerbetonte Kriegsstory vermutet, liegt falsch: Leiji Matsumoto`s Manga-Umsetzung ist in drei Kurzgeschichten unterteilt, die eher als grafische Ehrung aufopferungsvoller Kriegshelden zu verstehen sind.
In der erste Episode "Slipstream" begleitet Ihr einen Nazi-Kampfflieger, der im August 1944 den Abwurf der ersten Atombombe über England begleiten soll. Doch dem auf Fairneß bedachten Ritter der Lüfte kommen Zweifel: Ist der Sieg Deutschlands wichtiger als das Leben tausender unschuldiger Zivilisten?
In "Sonic Boom Squadron" begleitet Ihr den japanischen Kamikaze Nogami auf seinem letzten Einsatz im August 1945: Als lebende Rakete soll Nogami einen amerikanischen Flugzeugträger versenken - wenige Minuten, bevor der Abwurf der ersten Atombombe die Niederlage des Kaiserreiches einläutet.
Der letzte Teil "Knights of the Iron Dragon" erzählt Euch die Geschichte eines jungen Motorradboten, der im Oktober 1944 aufbricht, um die letzte Alliiertenstellung bei der Invasion auf den Philippinen zu finden. Vor seiner Abfahrt verspricht er seinen Kameraden, lebend zurückzukehren, um ihnen im Kampf beizustehen.
"The Cockpit" dokumentiert auf beeindruckende und anspruchsvolle Weise die Sinnlosigkeit kriegerischer Auseinandersetzungen mit drei atmosphärisch dichten, jedoch stimmungsmäßig völlig unterschiedlichen Einzelschicksalen. Dabei wurde nicht nur auf sorgfältiges Charakterdesign geachtet, sondern auch auf authentische Wiedergabe der technischen und sozialen Umgebung der Hauptdarsteller. Kombiniert mit ausgefeilten Luftkampfszenen, (Galgen-) Humoreinlagen, rasenden Kamerafahrten und leuchtenden Special-FX steht Euch ein fesselnder Anime-Epos bevor: Nach dem Abspann beschleicht Euch das Gefühl, nicht nur ein aufregendes Anime-Spektakel, sondern auch ein tiefgründiges Stück Zeitgeschichte zu besitzen. "The Cockpit" ist keine Japano-Massenware, sondern ein animiertes Kunstwerk. *oe*





Wenigstens tut`s nicht weh: Kamikaze-Pilot Nogami besteigt in der Episode "Sonic Boom Squadron" eine Einmannrakete, um sich samt einem amerikanischen Flugzeugträger in die Luft zu jagen.





Kiseki/ACOG,
70 Minuten,
japanisch mit englischen Untertiteln,
ab 15 Jahren.



Knatternde Gefechte in der Luft: Wahre Helden des Himmels steigen erst aus, wenn die Maschine abschmiert.

COMIC

USAGI YOJIMBO

Für den Manga-Stil ungewöhnlich sind die Zeichnungen in Stan Sakais 64seitigem s/w-Werk Usagi Yojimbo (Carlsen-Verlag). Statt wuschelhaarigen Manga-Idolen turnen tierische Akteure durch Sakais Gleichnis: Usagi Yojimbo wird von einem wackeren Karnickel verkörpert, das als herrenloser Samurai durchs mittelalterliche Japan streift und sich als Leibwächter verdingt. Alle fünf Kurzgeschichten sind locker miteinander verbunden, leider erscheint Euch der magere Gesamt-Plot belanglos. Die einfach gezeichneten Figuren scheitern an stümperhaften Bewegungsabläufen und mangelnder Charaktertiefe. Auch Titelheld Usagi bleibt nach der letzten Seite nicht mehr als ein blasser Rübenfresser, die wenigen Humor-Einlagen entlocken Euch bestenfalls ein müdes Lächeln. Zudem vermiesen menschliche Neben-Akteure das kindliche Fabel-Flair.
rb

Der zwölfjährige Daisaku (oben) ist der einzige, auf den Giant Robo (links) hört.

ANIME-SERIE

GIANT ROBO TEIL 1 & 2

Seit der Erfindung der unerschöpflichen und sauberen Energiequelle "Shizuma Drive", benannt nach dem Erfinder Dr. Shizuma, gehören Umweltprobleme der Vergangenheit an: Atomkraftwerke und alternative Energiequellen haben ausgedient. Doch der neuerlangte Friede ist ein Dorn im Auge der Weltuntergangs-Organisation "Big Fire". Genua, Sohn des Mitentwicklers Dr. Franken von Folger und Anfüh-



Asia Cinema

In "Knights of the Iron Dragon" opfert sich ein Motorradbote, um die letzte Artillerie-Stellung der Feinde zu vernichten.

Schnapsdrossel Taiso sorgt für Slapstick-einlagen und für spannende Magie-Duelle.

rer von "Big Fire", will den Racheplan seines Vaters fortsetzen und die Menschheit für die Mißachtung seines Vaters und die entgangene Ehre unterwerfen: Drei modifizierte Shizuma Drives sollen mit einer gewaltigen Strahlenwelle alle Energiequellen der Erde vernichten, um anschließend Genya die alleinige Macht über die Erde zu geben. Ihm gegenüber stehen die Experts of Justice, fünf furchtlose Krieger, die im Auftrag der internationalen Polizei dem Verbrecherfürsten nachstellen. Ihre gewaltigste Waffe ist der Mech "Giant Robo", der unter der alleinigen Befehlsgewalt des zwölfjährigen Daisaku steht, dem Sohn des Konstrukteurs von Giant Robo.

Füttert Ihr Euren Videorekorder zum ersten mal mit "Giant Robo", fällt Euch sofort das gewöhnungsbedürftige Mech-Design ins Auge: Die Action-betonte Serie glänzt zwar mit fantastisch schwungvollen Animationen, einem logischen wie flotten Handlungsstrang und glitzernden Lichtspielereien, das abstrakte Sphinx-Design und die schier unerschöpflichen Magie-Kräfte aller Beteiligten wahren jedoch eine gewisse Distanz zum Betrachter; Ihr habt nie das Gefühl, Daisaku's Abenteuer mitzuerleben, sondern seht den Anime eher mit Skepsis. "Giant Robo" ist zwar ordentlich, jedoch kein Pflicht-Kauf.
oe

Manga/ACOG, je 30 Minuten, englisch, ohne Altersbeschränkung

Genya (oben), Sohn des fanatischen Dr. Franken von Folger, rächt das Genie seines Vaters an der mißgünstigen Menschheit.

SECOND HAND ZONE



Sternzeit 4-37,2 – Cybermedia Logbucheintragung, Commander Ehrle. Nach unserem Vorstoß in die Second-Hand-Galaxie bleibt der Nachschub an Oldie-Konsolen weiterhin spärlich. Besteht auch in Zukunft kaum Interesse, fahren wir fort mit Plan B: Die Zusammenfassung der Rubriken Exoten und Oldies. Wer im Zuge der Next-Generation-Invasion seine 16-Bit-Sammlung vervollständigen möchte, spart schon mal für die Sommermonate: Die Preise für Mega Drive und Super NES sinken langsam, aber sicher in den Keller. oe

SUCHE:

NINTENDO

Turnier Turnier Turnier Jimmy Connors & Super Mario Kart (beide 60 Hz). Wer sich mit uns messen will... You will never win! Tel. 0611/520782 (Raum Frankfurt, Main)

Secret of Mana, Illusion of Time, Int.S. Soccer Deluxe, M. Machines 1-2 und mehr. Tausche dagegen Lemmings, S.M. World, Turtles 4, Streetracer & mehr. K. Stanley, Goethestr. 21, 71720 Oberstenfeld.

Zelda 3, Donkey Kong Country, Megaman 7, Megaman X, Megaman X2, Megaman X3 & Secret of Mana. Tel. 0228/322775

Final Fantasy 5, Romancing Saga 2, Dragon Quest 5 & Y`s 4. Tel. 02374/14612

SEGA

Kaufe & tausche Spiele für Saturn, Playstation & SNES. Habe Alien, Sega Rally, Sim City 2000, u.a. Suche Neuheiten und Sammlungen mit Konsole. Suche günstig T. Duo & 3DO mit Spielen. Tel. 04774/1789 (Rainer)

(Ver)kaufe & tausche **Spiele für Saturn** (auch ältere Titel suche ich noch!). Andre Messerschmidt, Maibergring 29c, 31840 H. Oldendorf. Tel. 05152/3754

Günstigen **Saturn + 2 Pads und Spiel**. Suche auch Soundtracks zu Rollenspielen. Tel. 0221/593317 (Charlene, Raum Köln)

Turnier Turnier Turnier Virtua Fighter 2, Sega Rally, RRR u.a. (alles 60 Hz). Wo? Raum Frankfurt! Wann? Bald. Wer? Vielleicht Du, wenn Du anrufst: Tel. 0611/520782............Outstanding!

PLAYSTATION

Billige **Playstation-Spiele** (Pal), z.B. Discworld (dt Sprache), Destruction Derby, Ridge Racer2 uvm! Zahle gut! Möglichst Umgebung Essen: Tel. 0201/737465 (Tim)

Kaufe & tausche Spiele für Saturn, Playstation & SNES. Habe Alien, Sega Rally, Sim City 2000, u.a. Suche Neuheiten und Sammlungen mit Konsole. Suche günstig T. Duo & 3DO mit Spielen. Tel. 04774/1789 (Rainer)

Turnier Turnier Turnier Virtua Fighter 2, Sega Rally, RRR u.a. (alles 60 Hz). Wo? Raum Frankfurt! Wann? Bald. Wer? Vielleicht Du, wenn Du anrufst: Tel. 0611/520782............Outstanding!

Parodius, Discworld dt., Tekken2, RRR, SF, Total NBA & Panzer Gen. Biete WWF, X-Com, Fifa 96, Krazy Ivan, Lone Soldier, Tekken, Discworld, Thunderhawk2, Warhawk, Worms, NBA Jam. Tel. 039408/5370

Sony Playstation mit Spielen & Modulsammlungen für alle Systeme von Nintendo & Sega. Tel. 0641/970436 (Monika)

Neuheiten, kompl. Sammlungen & Konsolen für PSX, SNES, MD, Saturn usw. Evtl. auch Tausch. Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Tausche Spiele für PSX. Suche Philosoma, Twisted Metal, Goalstorm, Raiden Projekt & Primal Rage. Habe Discworld, Air Combat, Ridge Racer, Theme Park, Rapid Reload & Parodius (jp). Michael Brause, Bogsenstr. 21, 25950 Westerland.

Playstationspiele aller Art & Negcom-Pad. Tel. 0221/9547063 (11-19 Uhr), Tel. 0211/500346 (abends, Mehmet)

Komplettlösung für Discworld für 20 DM. Post oder Fax: Helmut Bachmayr, Kohlstattstr. 3, 85235 Odelzhausen. Fax

Playstation (Pal) + 2 Pads. Biete dafür meine ganze Sammlung (SNES + 6 Spiele + Topsecret Spieleber. + SGB + GB + 3 GB-Spiele). Tel. 02291/4095 (Andreas)

Kaufe fast alle gebrauchten Playstation-Spiele. Zahle 40-50 % vom momentanen Neupreis. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde Str. 13, 59192 Bergkamen. Tel. 02307/61532 oder per E-Mail: mischamh@aol.com

Kaufe & tausche PSX-Games (nur Importe!). Zahle faire Preise. Tel. 04153/4735 (ab 19 Uhr)

(Ver)kaufe & tausche PS- & PC-Games. Suche Spielerkontakte zwecks gem. Spielen, etc. (auch Sega-Freaks). Donald Appel, Brünnlesweg 16, 77654 Offenburg. Tel. 0781/475250 (Mo-Do 20-21 Uhr)

EXOTEN

Module für Philips G7000. Suche günstige PC-Engine GT. Suche Multi-Saturn, Game Boy Wars 1 und 2. Suche Mailorder Monster für C-64 und Master of Monsters für Mega Drive. Tel. 06834/697326

Turbo Duo + CD-ROM für Turbo Grafx. Tel. 07351/21242 (18-19 Uhr)

SONSTIGES

(Ver)kaufe & tausche Spiele für SNES, MD, Neo Geo-CD, Lynx, Saturn, Playstation, PC-Engine, Mega CD, Game Boy. Suche auch ganze Sammlungen. Tel. 089/1403732

Kaufe & tausche **alle möglichen Systeme & Spiele** ab 16 Bit, zahle sehr gut. Postweg per NN, alle Tauschkombinationen möglich - bin ehrlich und zuverlässig. Tel. 0711/546362 (ab 18 Uhr) Ruft jetzt an!

Hallo! K. & t. **PSX-Spiele und Animes**!!! Habe einiges, auch Splatter etc. (call). PSX hauptsächlich Importe! Tel. 0221/738979 (Mo-Fr ab 21 Uhr, Gabriel)

Neuheiten für Playstation & Saturn, egal ob dt, jp oder us. Suche Virtua Cop für Saturn. Tel. 02173/30120

Werdet Mitglied im **Next Generation Club**. Bereits über 300 Mitglieder! Infos gegen 1 DM Rückporto anfordern bei: Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen. Tel. 02307/61532 (ab 18 Uhr)

Saturn & Playstation möglichst ohne Spiele. Suche Bomberman 94 für PC-Engine. Suche Lords of Thunder, Heavenly Symphony, Lunar the Silverstar (MCD), Illusion of Time & Parodius 2-3. Tel. 07351/21242

(Ver)kaufe & tausche PSX & Saturn, Spiele & Konsolen. Suche Nomad, evtl. auch SNES & MD. Mark Grote, Marktplatz 5a, 45527 Hattingen. Tel. 02324/33262 (ab 13 Uhr)

(Ver)kaufe & tausche ganze Sammlungen oder Konsolen/Spiele ab 16 Bit. Brauchst Du Geld? Kaufe per NN, 100% seriös. Tel. 0172/8588721 (ab 16:30 Uhr) Tu es!

VERKAUFE:

NINTENDO

Super Nintendo + 2 Pads + Super GB + ARP2 + 12 Spiele (DKC2, ISS Deluxe, NBA Jam TE usw.) NP 1540 DM für 790 DM. **Game Boy mit 8 Spielen** (Donkey Kong Land, Zelda 4, Wario Blast) NP 610 DM für 270 DM. Tel. 02604/8194 (Daniel)

SNES + 2 Pads + 4 Spieleberater + ARP2 + 16 Topspiele (Secret of Mana, Super Street Fighter 2, Yoshi`s Island usw.) VB 999 DM (NP über 2500 DM). Tel. 05833/1279

Super NES + 2 Pads + Adapter + Spiele (Valken, Macross, Earthworm Jim und Axelay) für 250 DM + Porto. Tausche auch gegen Anime-Videos. Tel. 08231/6442

Romancing Saga 2 (+2 Bücher) 40 DM, Romancing Saga 3 70 DM, Dragon Quest 6 70 DM & Yoshi`s Island 39 DM. Alle jap. Orginale in Top-Zustand, Gesamtwert 760 DM! Tel. 03834/811747 (18-20 Uhr, Ronny)

SNES-Spiele: z.B. DCK, Ind. Jones, Imperium, Desert Fighter usw. ab 25 DM oder Tausch gegen Super SF2, F.Fantasy3, Chronotrigger, ARP3, prog. Adapter, Breath of Fire 1+2. Biete pro Stück 1-2 Spiele. Außerdem MAK + Stick + Block + N. Zealandstory für 350-400 DM. Andre Dittrich, Im Quid 11, 96528 Theulen.

SNES + Game + Pad + Ascii-Pad + Super Game Boy + Adapter + 32 SNES-Spiele + viele Zeitschriften für 1500 DM. Tel. 09072/1343

SNES-Spiele: Mario Kart, F Zero, Mario All Stars, NBA Jam, Road Runner, Aero the Acrobat, Flashback, Dragon & ARP2. Preise sind Verhandlungssache. Tel. 0641/74600 (ab 19 Uhr, Rene)

70 SNES-Spiele: Secret of Evermore, Shadowrun, Breath of Fire, Star Trek, Donkey Kong Country 1+2 usw. Tel. 04529/624 (Sönke)

70 SNES-Spiele: Rollenspiele, Sport- und Kampfspiele. Tel. 04529/624 (Sönke)

SNES + Illusion of Time + Secret of Evermore Yoshi`s Island + Plok für 300 DM. Tel. 08869/5320 (ab 18 Uhr, Fax 5159)

SNES + 3 Pads + 4-Spieler-Adapter + 10 Spiele (z.B. SSF2, IS Soccer, Stunt R. FX, Street R., Shaq Fu, Mickey Mania, Magical Quest usw.) alles dt & 100% ok für ca. 400 DM. Tel. 02152/80159

SNES: WWF Raw 60 DM, König der Löwen 55 DM, Mechwarrior 45 DM, Cybernator 35 DM, NFL Quaterback C. 40 DM oder Tausch gegen PS-Games (Tekken, PGA T. 96, Warhawk, Krazy Ivan). Tel. 05509/2013 (Tobias)

SNES-Games: Flashback, Cool Spot, Star Wing, Zombies, Aladdin, Goof Troop, WWF Raw, SMAS, F1 Polepos., Donkey K. Country, Earthworm Jim usw. 18 Stück für 280 DM. Tel. 02429/2819 (ab 17 Uhr)

SNES + 10 Spiele + Pad für 950 DM. Alexander Bösenberg, Welserstr. 17-19, 10777 Berlin.

SNES + 8 Spiele (DKC, Lemmings2, Flashback, Zool usw.) + 2 Pads + AV-Kabel für 350 DM. Marc Ludwig, Albrichstr. 39, 53179 Bonn. Tel. 0228/348349 (ab 18 Uhr)

-Sensation- SNES + mehr als 80 Spiele + 2 Pads + weiteres wertvolles Zubehör. Preis VS. Info Tel. 0172/8602352 (z.Zt. in Berlin)

SNES-Games: Secret of Ev., Secret of M., Mystic Quest, Illusion of Time, Zelda, S. Ghouls`n`Ghosts, Batman, Vortex, Theme P., Lemmings2, Zombies, Dr. Franken & Legend zu guten Preisen. Tel. 039089/2535 (Fr-So, Ronny)

Game Boy-Spiele: Mario 1+2, Shadow Warriors usw. Ab 15 DM, teils mit Anleitung. Nur an Selbstabholer (CH-Thurgau). Tel. 054/511913 (Mo, Mi & Fr ab 15 Uhr, Di & Do ab 18 Uhr, Christian)

Super Metroid dt für 60 DM. Verkaufe Mangas: Judge, Gunhead & Vampire Hunter D (alle ab 15) für je 20-30 DM. Tel. 08202/8267, Fax 08202/2167

SNES + Adapter + 13 Spiele: Starwing, SF2 Turbo, M-Kart, N. Mansell, M-Allstars, S. Probotector, Goof Tr., Fifa Soccer, Axelay, Jur. Park, Magical Quest, DKC1 us und ein Überraschungsspiel für 580 DM. Tel. 08179/1403



Leimer, Betrüger und Abzocker nisten sich in den schönsten Kleinanzeigenseiten ein. Obwohl uns bis jetzt noch keine Klagen zu Ohren gekommen sind, wollen wir Euch vorbeugend warnen: Kauft Ihr per Post ein, ist für Anbieter und Käufer der Versand per Nachnahme die sicherste Methode. Im Zeitalter von Kopierstationen und illegal gepreßten CDs laufen Videospiel-Freaks Gefahr, Abzockern in die Hände zu geraten. Auf den bekanntesten Trick sind schon unzählige Computerfans hereingefallen: Auf eine Verkaufs- oder Tauschanzeige antwortete ein etwas schüchternes Mädchen per Brief (inkl. Bild und Rechtschreibfehler) und bat wegen Taschengeldmangel um ein oder zwei "kleine Kopien". Wer sich der Weiblichkeit zuliebe hinreißen ließ, erhielt als Dankeschön gesalzene Rechnungen. Zahlt Ihr nicht, wandert der Fall zum Staatsanwalt. Solltet Ihr auch auf Abzocker hereingefallen sein, meldet sie uns, damit wir die Fieslinge aus der MAN!AC streichen!

SECOND HAND ZONE

SEGA

Gut erhaltenes **Saturn** + Sega Rally, Virtua Fighter, Victory Goal und Daytona USA + Pad + Org.-Verpackung NP1200 DM für 520 DM. Tel. 02604/8194 (Daniel)

Saturn-Games (Pal): Virtua Fighter2 & Mystaria für je 50 DM. Tel. 0831/201082 (Gerhard)

60 MD-, MCD- & 32X-Spiele: Phantasy Star 4, Desert Strike, Lunar 1+2, Rebel Assault, Vectorman... Tel. 04529/624 (Sönke)

Mega Drive 2 + 6 Spiele + 2 Pads + Adapter für VB 200 DM. **Master System2** + 10 Games + 2 Pads + Adapter VB 135 DM. **NES-Zubehör** z.B. 10 Spiele, 4 Pads & Stick für 80 DM. Tel. 08586/91597

World Series Baseball & VF Remix für je 30 DM. Tekken 50 DM. Tausche auch gg. PS-Spiele. Tel. 05692/2909

Saturn Spiele: Digital Pinball, Panzer General, Parodius, Pebble Beach Golf, Robotica & Myst je 65 DM. Virtua Fighter 45 DM. **Für Sony:** Loaded & Fifa 96 je 65 DM. **MD**: Sonic 1-3 zus. 150 DM. Tel. 030/6258637

Jede Menge **MD & MCD-Spiele** (z.B. Flugsim., RPGs & Prügelspiele) & einige **Saturn-Spiele**. Teilweise orginalversiegelt! Suche Saturn bis 290 DM, Multimega bis 160 DM. Tel./Fax 02421/770061 (bis 22 Uhr)

Game Gear mit TV-Tuner & 11 Spielen (z.B. Shinobi 1+2, Sonic, Columns, Streets of Rage...) für 400 DM. Alles auch einzeln, schreibt oder kommt zu: Fabian Kühn, Str. der Einheit 13, 14913 Oehna.

Aleste & Musha für MD gegen Gebot zu verkaufen. Tel. 02303/238128

Saturn-Spiele: Tausche Sega Rally us gg. dr. Version, Shinobi X gg. Panzer Dragoon dt oder Parodius. Suche VF Remix incl. CD+G. Tel. 05244/3173 (Martin)

Saturn + 6 Spiele + Action Replay für 1000 DM oder Tausch gegen PSX + 8 Spiele. Tel. 0611/466937

Saturn: Clockwork Knight & Virtua Fighter je 50 DM. Theme Park, Thunderhawk2 & Cyber Speedway je 70 DM. OW Interceptor 60 DM + VSK. Tel. 03573/662499

Saturn-Spiele: Panzer Dragoon, Mystery Mansion, Daytona USA & Clockwork Knight (alle Pal) für je 50 DM per NN. Tel. 07935/6253

Sega Multimega (Mega Drive, MCD & Discman in einem) + 2 Pads + 2 MD & 8 MCD-Spiele + ARP für 360 DM VB. Lars Pampel, Stakendorfer Tor 2, 24217 Schönberg.

MD2 + MCD2 + 6-B-Pad + div. Zubehör + 15 Spiele (Sonic CD, F1, Sonic & Knuckles, SF2) VHB 650 DM. Mirko Schneider, Untere Dorfstr. 73, 79618 Rheinfelden. Tel. 07623/2934

32X + 3 Spiele (Star Wars, Metal Head und Labyrinthspiel), alles dt für 200 DM. Tel. 05201/665999 (Anrufbeantworter)

Virtua Fighter 30 DM, Myst & Daytona USA für je 40 DM, Battle Monsters (jp) 50 DM, Worms 70 DM, Ghen War (us) 70 DM. Tel. 033393/65200 (14-17 Uhr, Maik Rüffer)

MD + MCD + 5 Pads + 19 Module + 6 CDs. (u.a. Earthworm Jim, Micro Machines2, True Lies, Snatcher CD, Formula 1 CD) VB 600 DM. Sega **Saturn Lenkrad** VB 80 DM. Tel. 02133/470477 (ab 20 Uhr)

MCD 2 + Games (Lunar 1+2, Popful Mail, Monkey Island, CD Plus Adapter, Snatcher, Shining Force, Rebel Assault, Road Aveng.) für 600 DM. Suche EVO & Final Fantasy 3 für SNES. Tel. 04621/29396 (ab 19 Uhr)

Halt! Genau hier! **Saturn-Games zu Schleuderpreisen**: Panzer Dragoon, Virtua Fighter, Deadalus, Shin Shinobi Den, Victory Goal, Daytona USA, Romance 4! u.a. je 45-70 DM. Einfach anrufen: Tel. 0212/72131 (19 Uhr)

Für Saturn: Thunderhawk2, 65 DM, Myst 35 DM, Fifa 96 45 DM, Alles 100% in Ordnung, Pal sowie orginalverpackt mit Anleitung. Auch Tausch! Tel. 05152/3754 (Andrè)



MD1 jp (incl. Pad, RGB-Kabel, Netzadapter & 50/60 Hz-Umschalter) 90 DM! Über **20 Spiele** (dt, us & jp) ab 5 DM! Div. Zubehör! Liste kostenlos bei Holger Hühne, Einern 47, 42279 Wuppertal. Tel. 0202/523428

MD + MCD + 3 Pads + 28 Spiele (u.a. Shining Force CD, Story of Thor, Beavis & Butthead, Sonic 3, Aladdin, Cool Spot, Eternal Champions usw.) für nur 1700 DM. Tel. 02324/32743 (ab 17 Uhr, Robert Klose)

Statt Dauerfeuer ein Flammeninferno: Frühen japanischen Mega-Drive-Geräten lag häufig ein minderwertiges Netzteil bei, das sich nach halbstündiger Zocker-Session gnadenlos überhitzte. Auch Olli besitzt einen dieser Hitzekandidaten, selbst bei intensiver Luftkühlung gebt das Netzteil nach spätestens einer Stunde in Flammen auf. Um Euch vor einer bösen Überraschung oder gar einem Brand zu schützen, solltet Ihr Euch bei Import-Mega-Drives immer nach der Ampere-Zahl des Netzteils erkundigen. Ab 1,2 Ampere gibt's in der Regel keine Probleme.

Saturn-Spiele: Bug, Theme Park, Int. Victory Goal, Virtua Fighter & Shinobi X für je 50 DM zu verkaufen. Auch Tausch gg. andere Spiele. Tel. 02241/71231

Sega Saturn dt + Pad + RGB-Umwandler + Sega Rally dt (6 Monate alt) komplett für 600 DM. Tausche auch PS-Games! Tel. 09331/7630 (Christian)

Bug (us) 70 DM, Clockwork Knight (jp) 60 DM, VF Remix (jp) 40 DM, Gran Chaser (jp) 60 DM. **Baue Euer Saturn auch auf Multi-Norm um!** Tel. 0911/318341

Multimega + 9 Spiele + ARP2 + Codes + 5 MCD-Spiele (Tomcat, F1, Thunderhawk usw.), Preis VHS. Tel./Fax 0761/493911

Mega Drive + Mega CD + 11 CD's + 32X mit drei Spielen + 6-B-Pad für 950 DM. Tel. 02195/4938 (ab 18 Uhr)

MD + 32X + Games (NBA Jam TE, Dune2, Aladdin, Landstalker, Syndicate, Theme Park, Shining Force2 u.a.) für 259 DM. Schreibt an: Robert Heidemann, Bahnhofsstr. 142 B, 16818 Walsleben.

Für Saturn: VF Remix mit CD+G und Daytona USA zusammen f. 140 DM. Preis incl. Porto & Nachname. Tel. 04931/15648 (ab 14 Uhr, Holger)

Saturn-Games, z.B. Bug, Clockwork Knight, Digital Pinball, Worldwide Soccer, Sega Rally, Virtua Cop, Daytona USA, Thunderhawk usw. Tel. 0221/775843

Mega Drive (50/60 Hz-Umschalter) + 2 Pads + 10 Spiele für VB 380 DM. Tel. 0228/327732 (ab 18 Uhr)

MD + MCD2 + 4 CDs + 7 Module + CDX + 4 Pads NP 2500 DM für VB 1000 DM. Tel. 09281/66230 (Mo-So 15-20 Uhr)

MD-Spiele, neuere wie Earthworm Jim und Sonic & Knuckles 50 DM, ältere wie Alien 3 30 DM. Tel. 07941/62800

Saturn dt. + 2 Pads + ARP + Gun + Lenkrad + 12 Spiele (z.B. Sega Rally, Virtua Cop, VF Remix, Bug, Darius Gaiden, Panzer Dragoon...) 1600 DM. Tel. 08723/686 (ab 17 Uhr)

PLAYSTATION

(Ver)kaufe & tausche **PSX-Spiele Pal**: T-Park, Lemmings, Wipeout, Discworld, NBA Jam u.a. Verkaufe/tausche **Mangas**: Habe SF2, Fatal Fury 1-3, u.a. Günstig! Tel. 06322/981833 (ab 19 Uhr, Johann)

Komplettlösung zu Discworld 11 DM, Discworld 50 DM, Loaded (us) 60 DM, Alien Trilogy 80 DM. Ruft an: Tel. 0611/503457 (tägl. 16-18 Uhr) Ciau!

Sony-Games: Alien Trilogy, Cyberia, Resident Evil, Shell Shock USA, alls VS. Worms, Cybersled, Ridge Racer, Thunderhawk2, Novastorm, Prügelspiele, Wipeout, Twisted Metal usw. Pal. 50-72 DM. Tel. 09261/93104

Playstation + 2 Pads + Memory Card + Link- & RGB-Kabel + Wipeout + Loaded + Kileak + Toshinden + Ait Combat u.a. für 900 DM. **Automat + Tetris + Pang** an Meistbietenden, div. **3DO-Spiele**. Tel. 0177/2623356 (Ulli)

Playstation (3 Mon.) + Memory Card + Cybersp. + Rayman + Str. Fighter M. + Kileak the Blood 780 DM oder tausche auch. Josefa Budai, Bahnhofstr. 11, Schliersee.

Ridge Racer, Discworld & Starblade für je 60 DM. Tel. 08869/5320 (ab 18 Uhr, Fax 5159)

Sony PS + 11 Spiele + 2 Demos + 2 Pads + ASCII Pad + 2 Memory Cards VHB 1500 DM. Alles noch recht neu! Tel. 06372/61043

Playstation (dt, Pal) + 2 Pads + RGB-Kabel + Memory C. + 3 Demo-CDs + Ridge Racer + Raiden Projekt + Extreme Games + Wipeout (alle 1A-Zustand, orginalverpackt, 3 Mon. alt) 800 DM. Tel. 089/6924527

PS-Spiele: z.B. Fifa 96, Thunderhawk 2 usw. ab 50 DM. Tel. 08821/2309

(Ver)kaufe & tausche **PS-Spiele**. Habe Ridge Racer Rev., Alien Trilogy u.a. Suche alles mögliche! Tel. 04962/5655 (Frank Höfs)

Billig, billig, billig !!!!!!! Tekken, Loaded, Destruction Derby, NBA Jam, Ridge Racer + Saturn Games: VF, Int. Victory Goal zu verkaufen gegen Gebot. Tel. 04963/918761 (19-20 Uhr, Ralf)

Tausche Ridge Racer Rev. gegen Alien Trilogie und überhaupt noch ein paar andere nette Spielchen. Denn: Wer gerne tauscht lebt einfach ökonomischer, nicht wahr? Deshalb wähle: Tel. 06403/69216 (Uwe)

Discworld 60 DM, Novastorm 50 DM & Power Serves 60 DM. Tel. 04531/82488

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen** • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! **5.- DM in bar oder in Briefmarken beilegen.**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname | **Straße, Nr.** | **PLZ, Ort**

Ort | **Datum** | **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

SECOND HAND ZONE

PLAYSTATION

Super **Umbausatz für PSX** dt/jp/us ohne Tonprobleme zwischen den Formaten! Für 25 DM (incl. Material & Anleitung). Baue ihn auch ein! Jörg Brendle, Starenweg 1, 70736 Fellbach. Tel. 0711/516805 (19-29 Uhr)

PSX (Pad, Demo CD, Ridge Racer, Twisted Metal, Destruction Derby, Fifa 96, Battlearena Toshinden) 700 DM.
Tel. 03586/702073 (Michael)

Sony PS + Multi-Pad + 3 Pads + Card + 10 Spiele (Total NBA, Road Rash, Striker 96, Wipeout, Thunderhawk...) NP 1700 DM, VB 1200 DM. Herbert Huther, Wernfelderstr. 20, 97737 Gemünden. Tel. 09351/2097 (19 Uhr)

PSX (Pal): Kileak the Blood, Ridge Racer, Raiden Projekt je 60 DM oder Tausch. Kaufe auch Atari VCS-Module. **CBS Colecovision incl. 7 Module** gegen Gebot.
Tel. 07543/2356

Resident Evil jp. für 100 DM. Brandneu!
Tel. 06101/64991

Playstation (jp + Umbau + RGB) + 2 Pads + Tekken + Raiden jp + Destruction Derby dt. für 500 DM. Tel. 09621/88713

Winning 11 (jp) 50 DM, Streetfighter Movie (dt) 30 DM, Kileak (jp) 40 DM, Gundam (jp) 30 DM, Rapid Reload (dt) 60 DM, Spieletips-Liste (6 Seiten) 3 DM. Evtl. auch Tausch.
Tel. 05246/2183 (Daniel)

Zuverlässiger Käufer für Sony PS!
Verkaufe: Fifa`96 65 DM, Toshinden 55 DM, Wipeout 60 DM, Warhawk 60 DM. Alles Pal, zus. 220 DM! Tel. 08141/41693 (Sebastian)

Destruction Derby, Thunderhawk2, Krazy Ivan, Alien Trilogy (us) für 60-75 DM.
Philip Ganitis, Hauptstraße 82, 53340 Meckenheim

PSX + 5 Spiele (Tekken, Wipeout, Ridge Racer, Toshinden, NBA in the Zone) + Memory Card + 2 Pads für 950 DM.
Tel. 090/5346340 (Timo)

Playstation + 5 Spiele (Wipeout, Ridge Racer, Warhawk...) + 2 Demo-CDs für 750 DM! (Der Wechseltrick funtioniert!)
Tel. 06623/43388 (Phillip)

Tausche meine gebrauchten **Playstation-Spiele gegen SNES-Spiele** 1:3, ca. 30 verschiedene auf Lager.
Tel. 0651/48827 (15-18 Uhr)

Shockwave Assault & Streetfighter Movie je 65 DM, Raiden Projekt 60 DM. Jörg Jäckel, Schwarzenbergstr. 5a, 58840 Plettenberg. Tel. 02391/4408 (ab 16 Uhr, evtl. Anrufb.)

Tausche PSX-Spiele, habe z.B. Wipeout, Fifa 96, Warhawk, 3D Lemmings, Thunderhawk2, Krazy Ivan & Loaded gegen NHL Face Off, RRR, Total NBA, Descent & Shellshock (nur Pal). Manfred Schack, Brandvorwerkstr. 50, 04275 Leipzig.

Cool: **Sony Playstation** (jp, SVHS-Anschl., Umbau für us/dt Spiele) + 2 Pads + Memory Card + Raiden Projekt + Toshinden2 + NBA Jam TE + Tekken + Gunner Heaven + Street Fighter. PSX 3 Monate alt, orginalverpackt für 1100 DM. Tel. 089/3138334 (Dieter)

Playstation mit fünf Topspielen & Memory Card. Fast neu für nur 800 DM - handle auch! Verkaufe ebenfalls **Super Nintendo** mit diversen Spielen.
Florian Geier, Wrestling-Network, Unterzaubach 37, 95346 Stadtsteinbach.

Weltneuheit: Programmable Kontrolpad 100 DM. Toshinden 50 DM, Discworld (dt!) 70 DM. Auch Tausch! Tel. 0911/808971

3DO



3DO FZ1 us/RGB-Umbau + 2 Pads + SNES-Padadapter + 12 Topspiele, alles org. verpackt & wie neu! Preis VB! Tel. 0871/79877

3DO FZ1 Pal + 9 Spiele (Gex, Fifa Soccer, Wing Commander3, Need for Speed, Slam & Jam, Starblade, Rebel Assault, Pebble Beach Golf, Jurassic Park) für 500 DM.
Tel. 05231/65295 (Michael)

3DO FZ1 Panasonic + Wing Commander3, Panzer General, Space Hulk, Return Fire, Off World Intercepter & Guardian Wars VB 650 DM. (Ver)kaufe & tausche auch Philips G7000, Atari 2600/5200 & Vectrex.
Tel. 06834/697326

3DO + Wing Commander3, Killing Time, Poed, Shockwave u.a. für VB 550 DM oder tausche dasselbe gegen eine Playstation. Weitere 3DO-Spiele und deren Preise auf Anfrage. Tel. 07961/52938

Goldstar 3DO Frontlader + 2 Pads, US-Version mit NTSC/Pal-Converter VHB 500 DM. Jürgen Berger, Belchenstr. 10, 71131 Jettingen. Tel. 07452/78633

Verkaufe oder tausche **Panasonic 3DO** RGB + Pad + 6 Spiele (z.B. WC3, Road Rash, Theme Park, Fifa Soccer, Starblade & 2 Sampler CDs) gegen Sega Saturn VB 800 DM. Tel. 02151/756383 (Jochen)

Panasonic 3DO FZ1 und 2 Joypads für 350 DM. Nehme günstige Super Nintendo-Spiele in Zahlung. Tel. 0651/65139

Panasonic 3DO, Road Rash, Need for Speed, Killing Time, Starblade, Incredible Machine, Fifa, Scramble Cobra, Space Ace & Rebel Assault VB 950 DM. Tel. 0911/318341

3DO FZ1 RGB + 33 Games + Gun + Flightstick u.a. 1300 DM. Tel. 0211/775843

EXOTEN

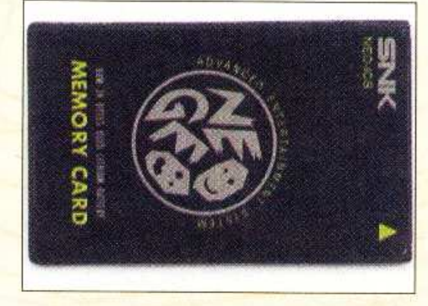
Baseballstars 2 auf Modul für Neo Geo, 70 DM. Interesse? Tel. 089/3107432

Neo Geo + 2 Boards + 4 Spiele (Samurai Shodown2, Fatal Fury Special, Art of Fighting2, Windjammers) für VB 600 DM. Verkaufe auch MD mit div. Spielen.
Tel. 07622/63932

Atari Jaguar mit 6 Spielen (AvP, Tempest 2000, Syndicate, etc.). Alles in Top-Zustand mit Verpackung für nur 350 SFR.
Jonas Hänggi, Rohrholzweg 11, 4226 Breitenbach, Schweiz. Tel. 061/7813356

Neo Geo CD Frontlader RGB + Nam`75 + Samurai Showdown1-2 + King of Fighters`94 + Super Sidekicks2 + Art of Fighting2 VHB 650 DM. Auch einzeln od. Tausch gg. PS- & Saturn-Spiele. Tel. 08341/67792

Die Memory Card fürs Neo Geo ist eine 2 KByte PCMCIA-Karte, die im PC-Bereich gewöhnlich eine Speicherkapazität von 2 MByte faßt. Amerikanische und japanische Neo-Geo-Fans marschieren mit ihrem Spielstand in die Spielhalle und zocken dort weiter. Deutschen Besitzern bleibt diese Möglichkeit leider verwehrt: Unsere SNK-Automaten verfügen über keinen Memory-Slot.





Mit dem SNES-Pad-Adapter stöpselt eines der schmucken SNES-Pads an Eure 3DO-Konsole. Da von diesen Adapter mehrere (Eigenbau-)Versionen existieren, solltet Ihr Euch nach dem Port für das 2. Pad erkundigen: Da Ihr beim 3DO das zweite Pad direkt am Pad des ersten Spielers ansteckt, muß der Adapter für Multi-Player-Spiele einen zweiten Anschluß für ein 3DO- oder SNES-Pad bereitstellen.

Jaguar RGB + 2 Pads + 3 Spiele (Crescent G., Tempest & Raiden) für 199 DM.
Tel. 06721/42786 (ab 20 Uhr)

Atari Jaguar mit Cybermorph, Iron Soldier, Tempest 2000, Pinball Fantasies, Raiden & Crescent Galaxy für 350 DM. Spiele auch einzeln oder Tausch!
Tel. 08638/67881 (Fax 2947)

Neo Geo CD (us) + 2 Pads + 2 Boards + 6 Games (King of Fighters`95, Samurai S. 1+2, Viewpoint, Fatal Fury3, Alpha M.3) 700 DM. Spiele auch einzeln oder Tausch gegen PSX-Spiele. Tel. 06031/3246

Neo Geo CD-Games: King of Fighters2 49 DM, Robo Army 75 DM. Schnell anrufen:
Tel. 02772/61750

Jaguar im besten Zustand incl. Scart-Kabel, 50/60 Hz-Umbau & 4 Spiele (Cybermorph, Kasumi Ninja, Raiden & ein weiteres Superspiel) zum Superpreis von 280 DM.
Tel. 0621/331321

Neo Geo CD + 2 Pads + 4 Spiele (Samurai Showdown, King of Fighters 94, Last Resort, Mutant Nation) für 450 DM FP!
Tel. 06274/95111

Neo Geo CD: World Heroes Perfect 70 DM, King of Fighters`95 80 DM, Nam 1975 60 DM, Fatal Fury Special (jp) 70 DM, Erstausgaben von Video Games & MAN!AC 20 DM.
Ruft an: Tel. 0711/879873

Lynx 1 + 5 Spiele (Warbirds, Ninja Gaiden, Toki, Call. Games & Blue Light.) + org. Netzteil + Linkkabel + org. Tragetasche für 250 DM!! Manuel Wierzbicki, Lausannerstr. 83, 28325 Bremen. Tel. 0421/405743



Super Angebot: **Neo Geo Pal** + 2 Joyboards + Memory Card + Samurai Showdown + Blue`s Journey für VB 300 DM, NP über 850 DM!!! Suche auch günstige PS-Spiele!
Ruft an unter Tel. 07141/707040

Turbo Duo + Pad + 2 Games für 250 DM. Verkaufe auch **3DO** + Pad + Spiele + Zubehör. **Mega Drive 50/60 Hz**, us/dt/jp + 2 Pads + 5 Spiele für 180 DM + Porto. Suche MAK-Platinen, PC-Engine- & Saturn-Spiele.
Tel. 07161/37511 (Mo-Sa 17-21 Uhr)

Neo Geo CD + 4 Spiele + 2 Pads (7 Mon. alt) für VB 550 DM. Patrick Bader, Erfurtweg 22, 42489 Wülfrath. Tel. 0202/720595

Neo Geo CD, Fatal Fury3, RGB, 2 Pads 300 DM. Auch einzeln! Tel. 05161/910610

Neo Geo CD + 2 Pads + 5 Spiele (King of Fighters 95, Savage Reign, Windjammers, Last Resort, Baseballstars 2) VB 600 DM. Auch einzeln! Tel. 06431/23661 (ab 18 Uhr)

Neo Geo + 5 Spiele + Joyboard + Pad für 750 DM. Tel. 02921/15817

SONSTIGES

Ein MAN!AC lichtet seine Sammlung! Verkaufe Spiele für MD, SNES, Saturn, Playstation, PC-Engine sowie Animes, Animationsstreifen und Realfilme. Liste anfordern:
tel. 08233/740113 (Robert)

Lösungen, Tips & Cheats für SNES, Mega Drive, Game Boy & Game Gear. Liste gegen 3 DM in Briefmarken. P. Müller, Bezirksstr. 137, 66663 Merzig.

Mangas wegen Hobbyaufgabe zu verkaufen! U.a. Akira, Gunhead, Wings og Honneamise für je 30 DM. Cyberpunkcollection Boxed Set für 115 DM. Super Metroid für SNES 70 DM.
Tel. 08202/8267 (Alex)

Billige Video Games Nr.:1, 7/92, 9/92, 11/92, 12/92, 2/93, 4/93, 11/93, 12/93, 1/94, 2/94, 3/94, 5/94, 6/94, 7/94, 3/96, Sonderheft Nr.4. Alle sehr gut erhalten, pro Stück 2,50 DM. Ruft an unter: Tel. 0171/3651568

Löse meine **Mega Drive-Sammlung** auf: Viele Topspiele für 30 DM. Habe auch MCD, Playstation, Saturn, 3DO & Game Gear-Spiele. Verkaufe 3DO FZ1 + 3 Spiele für 500 DM. Verkaufe Super Scope us + Spiele für 70 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Neo Geo RGB + Memory Card + 2 Pads + 4 Spiele (Samurai Shodown, Super Sidekicks2, Nam 75, Baseballstars2), Preis VHS. Master System + Lichtpistole + 2 Pads + 7 Spiele 220 DM. Tausche PSX-Spiele!
Tel. 06284/1786

Wer hat Bock mit mir einen Next Generation-Club zu gründen? Im Raum Laichingen bis Ulm bzw. Ebingen oder Geislingen sind alle angesprochen, die sich gerne austauschen. Just call: Tel. 0172/9359526

Tausche PSX- & Saturn-Spiele! Verk. Multi-SNES (us, RGB, 50/60 Hz) + Spiele + Zub. (auch einzeln) für 500 DM. Jaguar RGB + 1 Spiel + 2 Pads 200 DM od. Tausch gg. andere Konsolen oder PSX- & Saturn-Spiele.
Tel. 07354/2873 (ab 18 Uhr)

Super Nintendo mit sehr vielen Spielen (Verhandlungspreise), Videospielzeitschriftensammlungen: 25 MAN!ACs für 40 DM, 20 Video Games für 35 DM, 15 Mega Funs 30 DM. Tel. 06253/4039 (Dominik)

Spiele & Konsolen (MD, MCD, 32X, SNES, Neo geo usw.).
Tel. 04529/624

Gesamtlösungen für SNES (Donkey Kong Country2 & Breath of Fire2), Saturn (Myst), Mega Drive & Master System für je 5 DM.
Tel. 06081/942163

ITT Cinevision 3-Röhren-Projektor. Perfekt für Videospiele, Präsentationen, Lichtspiele, Fernsehen & Laserdisc. RGB-Eingang & 60 Hz. An Abholer VB 2000 DM.
Tel. 08233/740112 (Andreas Knauf)

(Ver)kaufe & tausche alles mögliche, was 16 Bit oder mehr hat. Einfach alles, tausche vor allem ganze Sammlungen. **Oder brauchst Du Geld?** Kaufe per Nachnahme! 100%ig seriös.Tel. 0172/8588721 (ab 16:30 Uhr)





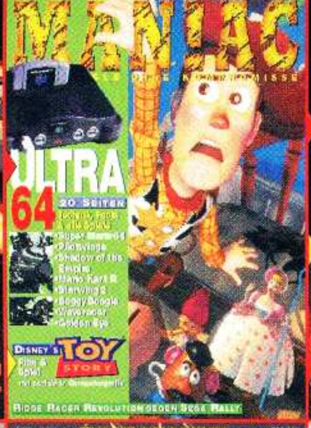




Mit dem **MAN!AC**-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer **MAN!AC**-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt. Euer Abo bestellt Ihr bei:

Cybermedia GmbH • Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering















MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren.

Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /96 erhalten!

Ich will folgenderweise bezahlen: ☐ **Bequem per Bankeinzug** ☐ **gegen Rechnung**

Konto-Nr.: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ **Kreditinstitut:**

Bankleitzahl: ☐☐☐☐☐☐☐☐

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift **2. Unterschrift ***

(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)
*(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

NACHBESTELL-SERVICE

Für jede nachbestellte Ausgabe lege ich 5,90 Mark zzgl. insgesamt 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder als Scheck bei.

☐ 11/93 ☐ 3/94 ☐ 5/94 ☐ 8/94 ☐ 10/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95

☐ 3/95 ☐ 4/95 ☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 11/95 ☐ 2/96

☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 5/96



*Achtung: Nur die abgebildeten Ausgaben sind lieferbar!

Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.

8-BIT REPLAY

...UND TSCHÜSS

AMSTRAD GX 4000



AMSTRAD GX 4000
Hersteller: Amstrad, GB
Erscheinungsjahr: 1990
Erstes Spiel: Burnin' Rubber
Spieleentwicklung bis: 1991
Anzahl der Spiele: um die 10
Videospiel-Variante der Amstrad CPC-Computerserie. Kaum Spiele, wenige Monate nach Erscheinen schon tot.

Das Videospiel, das keiner kennt: Im Jahr 1990 brachte der englische Hardware-Anbieter Amstrad die Konsolen-Version seiner erfolgreichen CPC-Heimcomputer-Reihe auf den Markt. Wurden die Amstrad-CPC-Rechner in Deutschland noch als Schneider-CPC-Systeme angeboten, fand die Modul-Variante nie offiziell den Weg aufs europäische Festland. Lediglich als Import in diversen Praktiker-Baumärkten (ehrlich) konnte man das GX 4000 finden. Doch auch auf der Insel war das Amstrad-Gastspiel im Konsolen-Universum nur von kurzer Dauer. Kein Jahr nach der unspektakulären Veröffentlichung verschwand das GX 4000 in der Versenkung.

Angesichts der halbherzigen Marketing-Strategie von Amstrad keine Überraschung: Ähnlich wie Commodore mit seiner C-64-Konsole wollte Amstrad mit primitiver Zweitvermarktung am Modul-Boom partizipieren. Das schnelle Geld lockte und verführte zu den bekannten Fehlern: Einerseits verhinderte die bescheidene CPC-Technik mit ihrer 64-Farben-Grafik, zwanghaftem Ruckelscrolling und blechernem Drei-Kanal-Sound den Erfolg. Sowohl der C-64 als auch das NES hatten optisch und akustisch weit mehr auf dem Kasten. Eine Aufwertung der fünf Jahre alten Technologie war Amstrad zu aufwendig und zu teuer. Außerdem gab's zum Start kaum Software – Ocean's Rennspiel „Burnin' Rubber" war die einzige Exklusiventwicklung, bis auf ein paar identische Umsetzungen von englischer CPC-Kassetten-Software sah man weit und breit keine Spiele. Von allen veröffentlichten Konsolen hat das GX 4000 definitiv die wenigsten Titel.

Immerhin wurde die CPC-Technik in ein schickes kleines Gehäuse mit unglaublich vielen Anschlußmöglichkeiten gepackt. Das GX 4000 bot einen TV- und RGB-Ausgang, einen Stereo-Anschluß, Buchsen für zwei normale Joypads (lagen dem Grundgerät bei) sowie einen analogen Controller und eine spezielle Schnittstelle für zusätzliche Peripherie wie z.B. eine Lichtpistole. Das GX-4000 ist schon ein uriges Sammlerstück. *mg*

Das Rennspiel "Burnin' Rubber" lag der Amstrad-GX-4000-Konsole bei



Gremlin's "Switchblade": Prima Mischung aus Action und Knobelei.

DER VORSPIELER

SABA FAIRCHILD

SABA FAIRCHILD
Hersteller: Fairchild, USA
Erscheinungsjahr: 1976
Erstes Spiel: Tennis/Hockey
Spieleentwicklung bis: 1979
Anzahl der Spiele: um die 25
Erste programmierbare Konsole mit Modul-System. Technisch deutlich schwächer als das VCS 2600.



Trotz überschaubarem Erfolg hat das Fairchild-System seinen Platz in der Videospielgeschichte sicher: Als erste Konsole konnte man den direkten Nachfolger nicht erweiterbarer "Pong"-Geräte mit Modulen füttern. An die 25 verschiedene Cartridges, alle im schicken Signal-Gelb bemalt, wurden im Lauf der nächsten Jahre produziert. Doch das Kunden-Interesse hielt sich in Grenzen – die verwaschene Farbgrafik war gegenüber den bislang üblichen "Pong"-Varianten zwar deutlich besser, doch dramatisch schlechter als selbst die primitivsten Philips-G-7000- oder VCS-2600-Optiken.

Auch in Deutschland blieb der Erfolg aus. Saba's früher Einstieg in die Welt interaktiver Unterhaltung dauerte nur ein paar Jahre, dann verschwand die Fairchild-Konsole (Codename "Channel F" in den USA) vom Markt – gegen Interton, Philips und Atari hatte Saba keine Chance. Die US-Firma Fairchild kam übrigens aus dem Foto-Business und stellte damals mäßig erfolgreich Kameras her. In den USA trat Fairchild die Vertriebsrechte schon bald an die Firma Zircon ab, die jedoch ebenfalls scheiterte.

Spielerisch leistete kein einziges Modul Bemerkenswertes. Die meist recht ähnlichen Fast-Food-Entwicklungen für Fairchild erwiesen sich der miesen Grafik würdig – dementsprechend verzichten wir auf den Kasten "Die besten Spiele" und sehen auch vom Druck eines Bildschirmfotos ab. Fremdanbieter gab's damals noch nicht, sodaß alle Module von Fairchild stammten.

Für Sammler ist die Fairchild-Konsole dennoch interessant, denn nur wenige Einheiten dürften bis heute überlebt haben. Wenn Ihr also in Kleinanzeigen oder auf dem Flohmarkt noch eine Konsole findet, dann schlagt zu. Erstens ist sie super-selten und zweitens (wahrscheinlich) super-günstig. Achtet aber darauf, daß die beiden Joysticks nicht fehlen. Ähnlich wie das Atari 5200 (siehe letzte MAN!AC) bietet das Fairchild-Grundgerät einen staubsicheren Verwahrungsort unter der links befindlichen Abdeckhaube.

Als letztes Spiel wurde übrigens "Alien Invasion" ausgeliefert (Cartridge #26), das selbst in den USA nur über Versandhandel zu bekommen war. Die Veröffentlichung von dem "Dame"-Modul "Checkers" (#19), in verschiedenen Fairchild-Prospekten angekündigt, ist dagegen nicht bestätigt. *mg*



LAST RESORT

MITMACHEN! WENN SICH JEDEN MORGEN ZWEI WASCHKÖRBE TIPS-POST ÜBER MEINEN SCHREIBTISCH HERMACHEN, BEDEUTET DAS MEIST EIN PAAR ÜBERSTUNDEN. WER MIR NOCH MEHR ARBEIT BESCHEREN WILL, SCHICKT SEINE TRICKS (BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) AN DIE UNTENSTEHENDE ADRESSE. BITTE BEACHTET, DASS UNS KNACKIGE KURZTIPS & PASSCODES LIEBER SIND ALS ROMANSTARKE KOMPLETTLÖSUNGEN! UNSERE ADRESSE LAUTET:

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH · MAN!AC · „TIPS & TRICKS"
WALLBERGSTR. 10 · 86415 MERING

TOY STORY

Die Mega-Drive-Version von "Toy Story" wird leider nicht offiziell in Deutschland erscheinen und ist nur als PAL-Import aus anderen europäischen Ländern erhältlich. Für Deutschland schlossen Disney und Nintendo einen Exklusiv-Deal, der Sega hindert, selbst eine deutsche Version anzubieten. So verfügt die Super-Nintendo-Fassung über deutschen Bildschirmtext, der Euch die Geschichte des Kinofilms erzählt. Dem Mega-Drive-PAL-Modul liegt lediglich eine mehrsprachige Anleitung bei.

Wenn Ihr Eure Spielzeugfigur unverwundbar machen wollt, sammelt Ihr zu Beginn des zweiten Levels sieben Sterne auf und kehrt zur Spielzeugkiste am Anfang der Stufe zurück. Springt hinein und duckt Euch solange, bis sich der Stern oben links dreht. Um einen Level zu überspringen drückt Ihr A, B, ▶, A, C, A, ◀, A, B, ▶, A. Fangt an zu spielen und drückt Pause – durch Druck auf den A-Knopf könnt Ihr den Level jetzt überspringen.

A B ▶ A C A ◀ A B ▶ A



Im Titelbild von "Toy Story" gebt Ihr diese Tastenkombination ein:
A B ▶ A C A ◀ A B ▶ A



Danach startet das Spiel automatisch. Um einen Level zu überspringen, drückt Ihr START und A.



Am Anfang des zweiten Levels sammelt Ihr sieben Sterne ein (drei über der Spielzeugkiste, vier ein paar Schritte weiter)...



... danach kehrt Ihr zur Spielzeugtruhe zurück und duckt Euch solange, bis der Stern oben (Eure Lebensanzeige) rotiert!

NEED FOR SPEED

Michael "Paul" Schüren aus Dortmund hat uns neben den Paßcodes auch einen heißen Tip mitgeschickt: Wer nach dem Durchspielen im Fahrzeugauswahl-Screen beide L- und R-Tasten gedrückt hält, bekommt den Wagen "Warrior PTO E/2" (funktioniert nicht im Wettkampf-Modus). Wählt Ihr die Kurse mit gedrückten L- und R-Tasten, verwandeln sie sich in Rallye-Strecken. Den zweiten Geheimkurs findet Ihr dann übrigens unter "Rusty Springs" – er nennt sich "Oasis Springs".

1. Wettbewerb-Serie	
Strecke 1	WRDRTY
Strecke 2	ZDPBWN
Strecke 3	MTQRZP
Strecke 4	JVPZLL
Strecke 5	ZYMNLH
Strecke 6	WMRPGZ
"Lost Vegas"	YXGSJJ
2. Wettbewerb-Serie	
Strecke 8	KJPQND
Strecke 9	SDQWCG
Strecke 10	SLZXDH
Strecke 11	SLZXDH
Strecke 12	ZVGRGX
Strecke 13	XJHVCK

RAYMAN

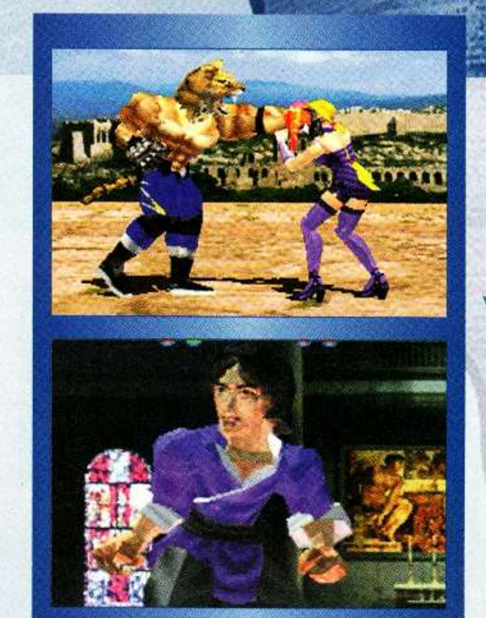
Sobald Rayman im Intro-Bildschirm beginnt, seine Körperteile zusammenzuklauben, drückt Ihr die Buttons 1, 3, 6 und 4 auf dem Controller. Macht Ihr das zur richtigen Zeit, muß sich Euer putziger Hauptdarsteller in einem Breakout-Clone beweisen!

RAYMAN

Wer nur noch drei Continues übrig hat, drückt im Game Over-Screen ↑, ↓, →, ←. Schon stehen zehn Continues auf der Uhr. Unendlich viele Leben bekommt Ihr, wenn Ihr im Pause-Modus A gedrückt haltet, B und → gleichzeitig betätigt, R und ↙ zusammen drückt und dann C, Y und Z wiederum gleichzeitig drückt. Schließlich laßt Ihr Button A wieder los und drückt START.

↑ ↓ → ←

START A + B + → R + ↙ C + Y + Z



TEKKEN 2

Gerade erst im Importhandel erschienen, schon hat uns Marcus Neitsch aus Frankfurt einen tollen Tip zugesandt. Während der Spieleranwahl haltet Ihr die Tasten SELECT, L1, L2, R1 und R2 gedrückt, sucht Euch einen Charakter aus und bestätigt mit der ▲-Taste. Resultat der Aktion: Der Kopf Eurer Spielfigur ist plötzlich doppelt so groß!

SELECT + L1 + L2 + R1 + R2 , ▲

Internet-Crack Fritz Schober aus Bergisch Gladbach hat uns ge-eMailt, wie Ihr Eure Spielfigur von hinten als Gittermodell seht. Dazu haltet Ihr die Buttons L1 und L2 gedrückt, wenn Ihr einen Kämpfer anwählt. Aus dieser Perspektive könnt Ihr leider nicht ordentlich spielen. Wichtig ist, daß Ihr "Tekken 2" vorher komplett durchgespielt habt müßt – sonst klappt's nicht.

L1 + L2

STAR TREK

Andreas Fischer aus Essen spielt in seiner Freizeit gerne Captain Kirk und übernimmt das Kommando über die USS Enterprise. Er hat uns die Paßcodes zu neun Levels geschickt.

Level	Code
Level 2	BGTTBTBV
Level 3	CGTTBTBB
Level 4	DKTTBTBB
Level 5	DJTTBTBB
Level 6	JFTTBTBV
Level 7	JDTTBTBV
Level 8	KDTTBTBB
Level 9	KFTTBTBB
Level 10	LRTTBTBV

ADIDAS POWER SOCCER

Von unserem geheimen Psygnosis-Spion haben wir erfahren, wie Ihr bei "Power Soccer" eine Frauenstimme zuschaltet und das "Dream Team" anwählt. Im Arcade-Modus plaziert Ihr Euren Cursor auf dem Kommentar-Feld und drückt gleichzeitig die Buttons ● und ■. Das "Dream Team" erhält, wer im Controller-Selection-Schirm die Knöpfe L2, R2, ■ und ✕ drückt.

● + ■

L2 + R2 + ■ + ✕

VECTORMAN

Einen erweiterten Option-Screen, mit dem Ihr Euch mehr Energie oder Leben, bessere Waffen oder eine nützliche Levelanwahl beschaffen könnt, versteckt sich im normalen Optionsmenü. Drückt dort die Buttons A, B, B, A, ↓, A, B, B, A. Jetzt erscheint der Menüpunkt "Refus Q. Orbot's Prive Options Screen".

A B B A ↓ A B B A

Um Vectorman während des Spiels in einen unverwundbaren Pfeil zu verwandeln, der jeden Gegner durch eine einfache Berührung erledigt, gebt Ihr im Pause-Modus C, A, ←, ←, A, C, A, B ein. So könnt Ihr beispielsweise zum Ende der Spielstufe marschieren und Euch durch erneutes Eingeben der Kombination zurückverwandeln.

C A ← ← A C A B

MECHWARRIOR 3050

Wählt im Titelscreen "Option" an und klickt auf den Paßwort-Bildschirm. Hier gebt Ihr jetzt einen der Paßcodes ein.

Mission	Code
Mission 1	BMBRMN
Mission 2	65C816
Mission 3	BIGBND
Mission 4	FSPRNG
Mission 5	YHWXII
Mech Select	XTRM3K

vorher während des Tribon-Logos

↓ , A , X

DARIUS GAIDEN

SATURN

Die gegnerischen Flottenverbände haben Euch schon wieder zerblasen? Die Endgegner tanzen Euch immer noch auf der Nase herum? Verschafft Euch einfach neun Credits, indem Ihr zuerst X, A, L, R, ← drückt, dann Button L gedrückt haltet und währenddessen X, C, Z, A, →, → eingebt. Hat's geklappt, hört Ihr einen Soundeffekt.

X A L R ← ,L+X C Z A → →

X-MEN

SATURN

Euch nervt die Wartezeit nach einem Continue, bis das Spiel in den Charakter-Select zurückkehrt? Abhilfe schafft, wer L und R gedrückt hält – dann geht's gleich weiter. Um das Sega-Logo in ein kleines Polygon-Männchen zu verwandeln, drückt Ihr im "Easy Game" Option-Screen ↑, X, →, Y, ↓, Z, ←, Y, ↑, X. Im selben Screen könnt Ihr auch ↑, ↑, ↓, ↑, ←, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↓, →, →, ←, → eingeben, wenn Ihr den Abspann sehen wollt.

↑ X → Y ↓ Z ← Y ↑ X
↑ ↑ ↓ ↑ ← ← → ←
↓ ↓ ↑ ↓ → → ← →

DIRT TRAX FX

SN

Die Codes zu Nintendos FX-Chip-Spektakel hat uns Fatih Tosunlu aus Offenbach überreicht.

Radical	X F B M
Nightmare	Z D P L
Doom	N R W G
Forbidden	H T J V
500cc-Smokin'	C L R F

ASTERIX & OBELIX

SN

Noch ein Cheat von Fatih Tosunlu aus Offenbach: Wer doppelt soviele Leben kassieren möchte, pausiert im Zwei-Spieler-Modus gleich zu Anfang. Jetzt haltet Ihr solange den R-Knopf des ersten oder zweiten Joypads gedrückt, bis die Leben des Mitspielers zu Euch rüberwandern.



CLOCKWORK KNIGHT 2

SATURN

Genau wie den ersten Teil stopften die Designer auch den Nachfolger mit praktischen Cheats voll. Die Kombinationen werden jeweils im Titelbild eingegeben und funktionieren wie folgt:

Levelanwahl

→ ↑ ← ↑ → ↑
↓ ↑ ← ↑ ← ↑

Unendlich viele Leben

→ ↑ ← ↓ → ↓
→ ↑ ← ↓ → ↓

Abspann

→ ↑ ← ↑ ↓ ↑
→ ← ↑ → ← ↓

BLACKFIRE

SATURN

Wenn Ihr Euch nur die Full-Motion-Video-Sequenzen ansehen wollt, drückt Ihr im Titelbild START und gebt Z, A, Z, A, B, A, B, Y, C, A, C und A ein. Ebenfalls im Titelbild könnt Ihr START, L, A, Z, Y, A, ↓, ↓ eingeben. Jedesmal wenn Ihr danach während des Spiels START drückt, erhaltet Ihr neuen Treibstoff und frische Munition. Wollt Ihr einen Level überspringen, haltet im Titelbild C gedrückt, haltet B gedrückt, dann A, dann ↑ und schließlich L. Jetzt laßt Ihr die Tasten A, C, L und ↑ nacheinander wieder los. Während des Spiels haltet Ihr A, B, C, ↑ und ← gleichzeitig gedrückt, um weiterzukommen.

RIDGE RACER REVOLUTION

PS

Wählt "Time Trial" und haltet direkt, nachdem Ihr START gedrückt habt, Gas und Bremse bis kurz vor dem Start fest. Jetzt bekommt Ihr nach drei Kurven der Strecke Punkte für die Umrundung, die Euch ein kleines Auto in der Mitte der Fahrbahn anzeigt. Diesen Tip erhielten wir von Patrick Simons aus Oberhausen.

SHANGHAI

SATURN

Die amerikanische "Triple Threat"-Edition von "Shanghai" ist in drei Modi unterteilt. Hier die Codes...

Classic	Walls	Beijing
D33	E44	F55
G66	H77	I88
J99	K0A	L1B
M2C	N3O	O4E
P5F	Q6G	R7H
S8I	T9J	U0K
V1L	W2M	X3N
Y4O	Z5P	AGQ
B7R	C8S	D9T
E0U	F1V	G2W
H3X	I4Y	J52
K6!	L7?	M8.
N9O	O01	P12
Q23	R34	S45
T56	U67	V78
W89	X9A	Y0B
Z1C	A2D	B3E
C4F	D5G	E6H
F71	G8J	H9K
IOC	J1M	K2N
L30	M4P	N5Q
06R	P7S	Q8T
R9U	S0V	T1W
U2X	V3Y	W4Z
X5!	Y6?	Z7.
A80	B9!	C02
D13	E24	F35
G46	H27	I68
J79	K8A	L9B

DRAGON BALL Z

PS

Um bei Bandais Anime-Prügler 27 Figuren anwählen zu können und einen speziellen Vorspann zu sehen, drückt Ihr im Titelbild ↑, ▲, ↓, ✕, ←, L1, →, R1. Danach lädt die Playstation kurz nach und präsentiert ein neues Titelbild samt neuem Vorspann! Diesen Tip erhielten wir von Gabriel Morgenstern aus Köln.

↑ ▲ ↓ ✕ ← L1 → R1

STREET FIGHTER α

PS

Das "Dramatic Battle" (Ryu oder Ken gegen M. Bison) steht zur Auswahl, wenn Ihr mit mindestens fünf Sternen durchspielt und beim Capcom-Logo die folgende Kombination eingebt:

→ ↑ ← ↑ → ↓



MAN!AC NO. 7 ERSCHEINT AM 12.6.96

Sicher auf Frankreichs Strassen?

Eine rabiate "Daytona"-Hommage aus Frankreich, mit "Sega Rally"-Elementen und einer Handvoll neuer Ideen getunt, droht "Ridge Racer" von der Überholspur zu schieben. Wir sprachen mit den französischen Programmierern von "Burning Road" und präsentieren Euch das Playstation-Rennspiel der Extraklasse.

Leben und Spielen in L.A.



Der Höhepunkt im entbehrungsreichen Jahr eines Spieleredakteurs ist der Trip nach Los Angeles. Auf der Electronic Entertainment Expo (e3) trifft sich die Branche zur wichtigsten Spielefachmesse der Welt.

Im Schatten des Imperiums



In der nächsten MAN!AC erwarten Euch Nintendo-64-News in Hülle und Fülle. Über den wichtigsten Titel aus den USA werden wir ausführlich berichten: LucasArts' "Shadow of the Empire" wird in wenigen Wochen ausgeliefert!

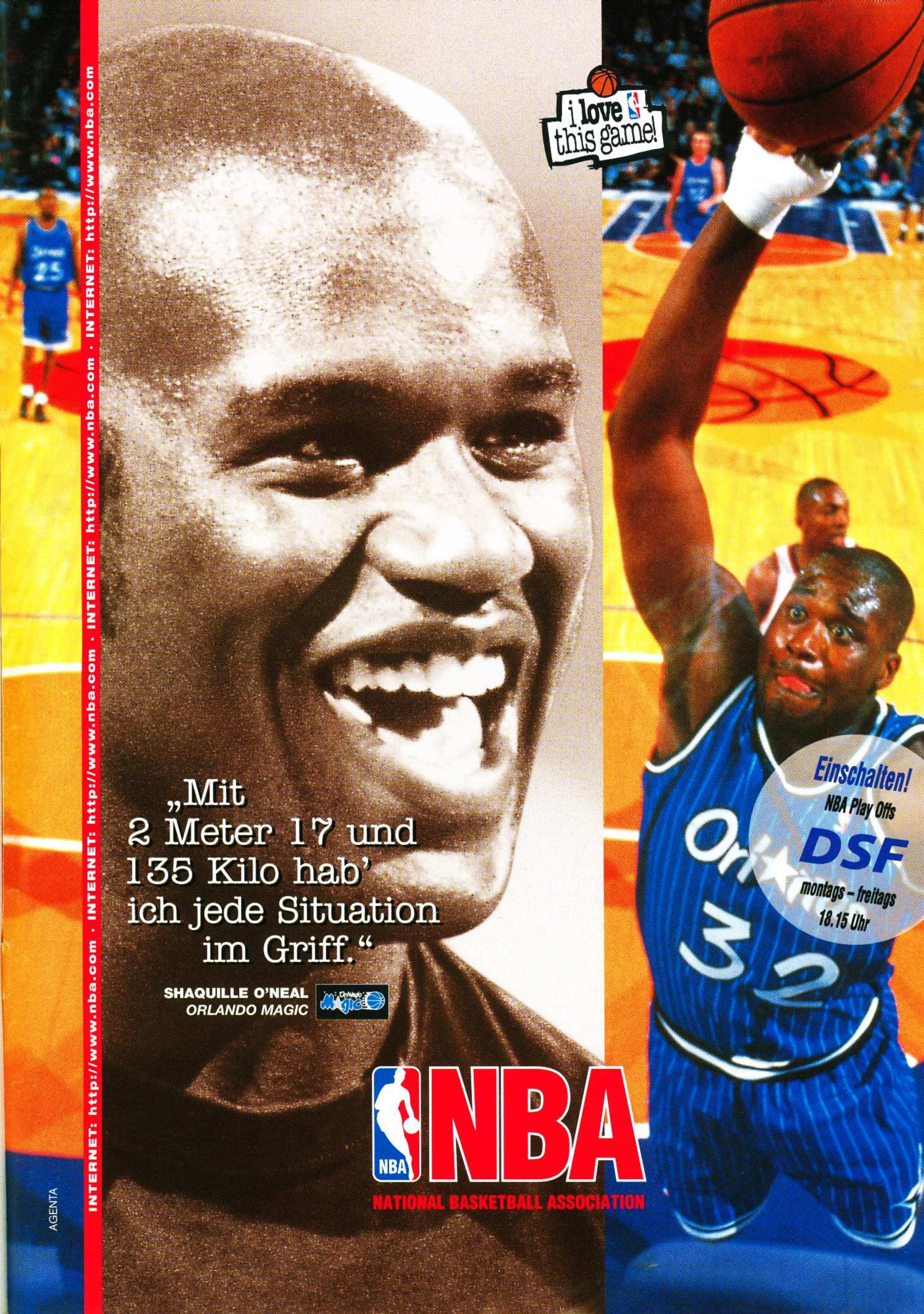
Frauen-Power

Tomb Raider", das Ballerspiel mit dem abenteuerlustigen Polygon-Modell (Bild: Saturn-Version) hat es uns angetan. Wir begleiten das Mädel und wagen uns auf eine Expedition in schaurige Verließe.

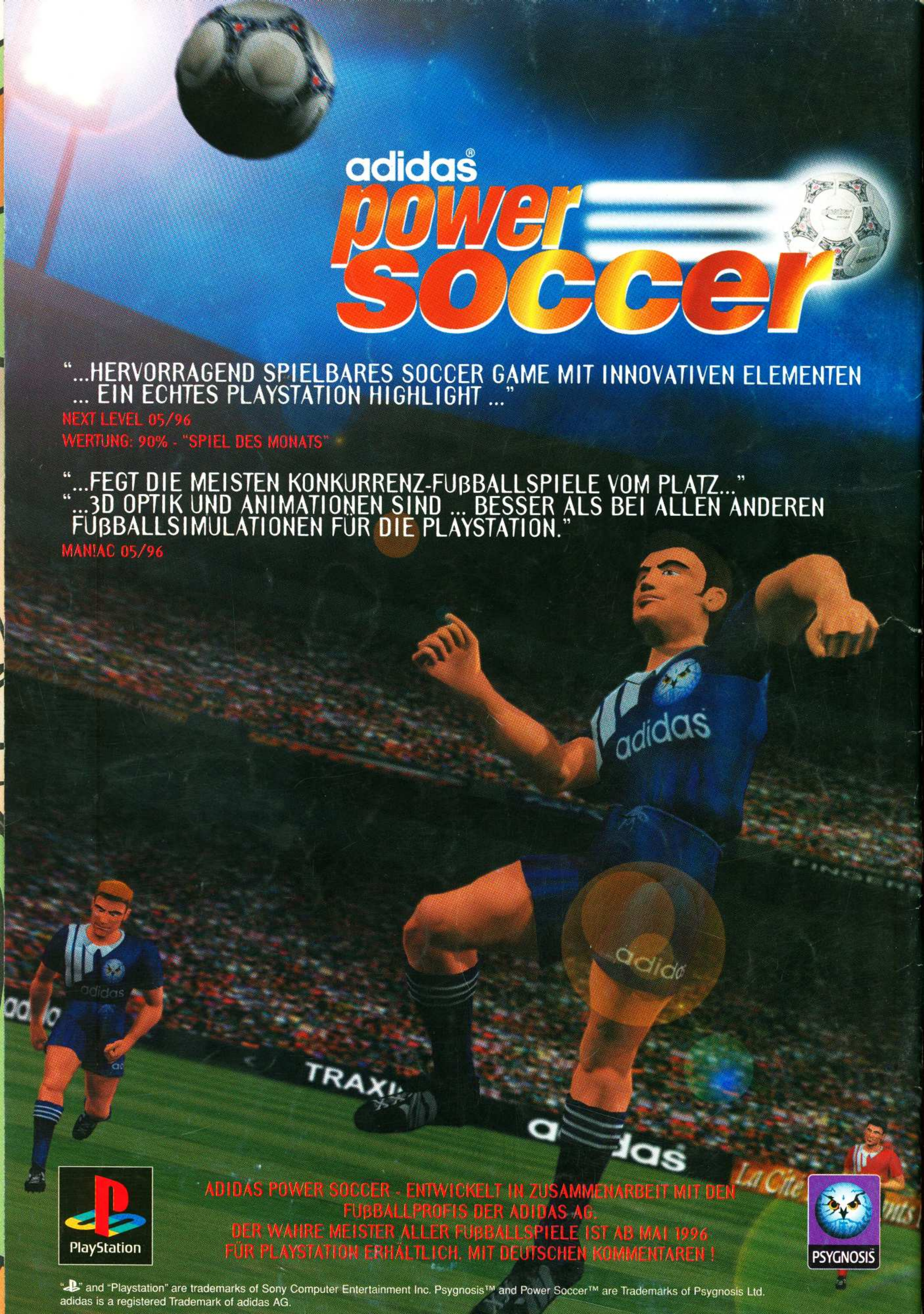


BIG MOUTH

Rollenspielspezialist Square schließt seine amerikanische Zweigstelle und entläßt das 30-Mann-starke "Secret of Evermore"-Team. Gleichzeitig kündigt Square Japan drei neue Spiele an: Neben dem 3D-Prügler "Tobal No.1" (exklusiv für die Playstation) erscheint "Secret of Evermore 2" (vom Vorgänger wurden knapp drei Millionen Einheiten verkauft) und "Final Fantasy Tactics", eine Kooperation mit dem Edel-Entwickler Quest ("Tactics Ogre"). Übersetzt wird voraussichtlich keines der Spiele --- Die PC-Entwickler haben Blut geleckt und beziehen die Playstation in ihre Pläne mit ein: Auch "Duke Nukem 3D" wird bis Weihnachten für die Playstation erscheinen.



INTERNET: http://www.nba.com · INTERNET: http://www.nba.com · INTERNET: http://www.nba.com · INTERNET: http://www.nba.com · INTERNET: http://www.nba.com
i love this game!
„Mit
2 Meter 17 und
135 Kilo hab'
ich jede Situation
im Griff."
SHAQUILLE O'NEAL
ORLANDO MAGIC
Einschalten!
NBA Play Offs
DSF
montags – freitags
18.15 Uhr
NBA
NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION
AGENTA


adidas
power
soccer
"...HERVORRAGEND SPIELBARES SOCCER GAME MIT INNOVATIVEN ELEMENTEN
... EIN ECHTES PLAYSTATION HIGHLIGHT ..."
NEXT LEVEL 05/96
WERTUNG: 90% - "SPIEL DES MONATS"
"...FEGT DIE MEISTEN KONKURRENZ-FUßBALLSPIELE VOM PLATZ..."
"...3D OPTIK UND ANIMATIONEN SIND ... BESSER ALS BEI ALLEN ANDEREN
FUßBALLSIMULATIONEN FÜR DIE PLAYSTATION."
MAN!AC 05/96
adidas
TRAXI
PlayStation
ADIDAS POWER SOCCER - ENTWICKELT IN ZUSAMMENARBEIT MIT DEN
FUßBALLPROFIS DER ADIDAS AG.
DER WAHRE MEISTER ALLER FUßBALLSPIELE IST AB MAI 1996
FÜR PLAYSTATION ERHÄLTLICH. MIT DEUTSCHEN KOMMENTAREN !
PSYGNOSIS
"" and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis™ and Power Soccer™ are Trademarks of Psygnosis Ltd.
adidas is a registered Trademark of adidas AG.